

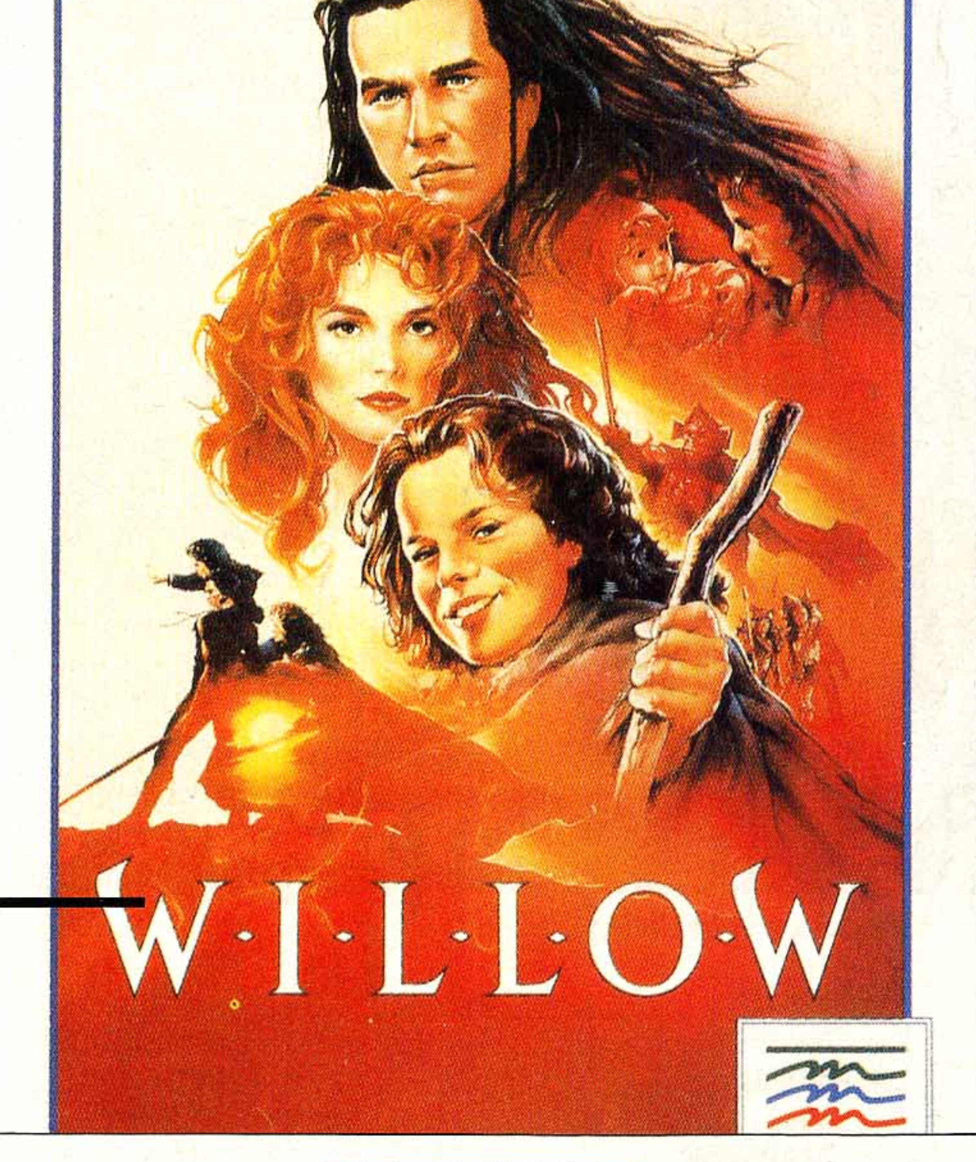
N° 13 • 1 FEVRIER 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

JEUX... CRACK
76 POKES TRUCS ASTUCES
VIES INFINIES

JOYSTICKS D'OR
PALMARES RETRANSMIS SUR FR3

ZOOM
LEISURE SUIT LARRY II
TEENAGE QUEEN - ZOMBI - DRAGON NINJA - FOOTBALL MANAGER II - LES FUTURISTES - SKYX - PHANTOM FIGHTER - FIRE ZONE - IRON LORD - COSMIC BOUNCES

L'ASSEMBLEUR
A LA PORTÉE DE TOUS



AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX... etc...





DOSSIER
UN BON PLAN
ELIMINATOR





1er PALMARES DES JEUX MICRO



LES JOYSTICKS D'OR

A l'occasion du 4ème Festival International des Jeux de réflexion qui se déroulera à Cannes du 17 au 26 février, JOYSTICK Hebdo et DVLM remettront les JOYSTICKS d'Or du Premier Palmarès des Jeux Micro.

La remise des trophées sera retransmise en direct sur FR3 le vendredi 24 février à 18 H

Vous allez pouvoir voter de deux façons
I• En découpant ou en recopiant le bulletin, après avoir choisi votre jeu préféré pour chacune des catégories et ce, quelle que soit votre bécane.
II• Par minitel 3615. FR3 code DRE

VOTEZ

VOUS ETES SEULS JUGES

JOYSTICK D'OR

Mes jeux préférés sont :

1 - ARCADE : ____
2 - AVENTURE : ____
3 - ACTION : ____
4 - ROLE : ____
5 - GRAPHISME : ____
6 - MUSIQUE : ____
7 - SIMULATIION : ____
8 - REFLEXION : ____
9 - SPORTS : ____
10 - ADAPTATION DE BD OU FILM : ____

NOM : ____
PRENOM : ____
ADRESSE : ____
CP : ____ VILLE ____
AGE : ____ ORDINATEUR ____

JOYSTICK D'OR - 177, rue Saint Honoré, 75001 PARIS

SOMMAIRE

N°13 du 1er février1989

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires



Un grand salut à nos 70 000 lecteurs... !

Les nouvelles rubriques (Courrier des lecteurs, KO de la semaine, Programming...) sont presque prêtes. Elles débuteront véritablement le mois prochain. Mais on commence dès cette semaine avec un super KO "GNIARK" pour les ST. En attendant,continuez à nous envoyer toutes vos créations sur toutes les bécanes, vos scrollings, vos utilitaires, vos jeux, vos graphismes et vos dessins. Les meilleurs d'entre vous seront récompensés.

Le Serveur minitel "JOYSTICK" est en route... Vous pourrez bientôt jouer, dialoguer, regarder ou télécharger plus de 1000 trucs, astuces, bidouilles, vies infinies. Encore quelques semaines et ça va être GEANT !

En attendant, tous à vos postes de TV, JOYSTICK Hebdo et DVLM vous présentent sur FR3, tous les mercredis, entre 18H et 18H30 les Mega NEWS. Un véritable HIT Parade est prévu le dernier mercredi de chaque mois avec plein de gagnants. Ne ratez pas cette émission et RV chaque semaine sur FR3.

Attention, regardez la page de gauche et n'oubliez pas que le vendredi 24 février, à Cannes, JOYSTICK Hebdo et Patrice DREVET remettront, EN DIRECT SUR FR3, les JOYSTICKS D'OR du 1er Palmarès des Jeux Micro.

Sautez vite sur vos stylos pour remplir votre bulletin de vote. Soyez sévères, car pour la 1ère fois, ce sont les jeux que VOUS aimez qui seront primés.

Hummm... JOYSTICK Hebdo c'est Bô !

Joy's Team

JOYSTICK Hebdo est édité par **SIPRESS**, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • Directeur de la publication: Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef, Henri LEGOY • Direction artistique, Reza NADERI •Illustration, Pascal MORINEAU• Publicité, André UZAN • Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication/PAO, CHALLENGE• Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal:1er trimestre 1989.



JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

Salut les Micromaniaks...

Encore une semaine d'enfer, avec des trucs de folie... On a eu de quoi faire cette fois ci encore , et on vous a préparé une page spéciale de listings sur ST. Ne quittez pas l'écoute, on vous concocte d'autres listings qui vont aussi utiliser la Poly Routine. Quant à AMSTRAD, alors là, c'est le déluge! Continuez tous, vous êtes supers... Et n'oubliez pas de Zieuter JOYSTICK SECOURS, où vous trouverez une mine d'infos et de bonnes bidouilles.

Un JACK'S POKE cette semaine de 3350 qui va direct dans les poches de :

Patrick FUNARO (600 F.), J.M. (600 F.), Cédric ROMINGER (400 F.), Diégo PRADOS (250 F.), Philippe CHAZELLE, Stéphane LONGEARD, Olivier VERPORT (200 F. à chacun), Robert MATHIEU, Patrice GILLET ,Gillus (100 F. à chacun) , Manuel BOT, Emmanuel MAILLARD, Jimmy SAPEDE, Francis DROUGARD, Pascal JAOUEN, Jean-François REBEYROTTE, Jean-Michel BURGESS, Sebastien GROSBOIS, Fabrice ROUX, Christophe LUTHRNIGER, Pierre BERTHOMME, Jérôme GUENIF (50 F. à chacun)

A mercredi prochain.

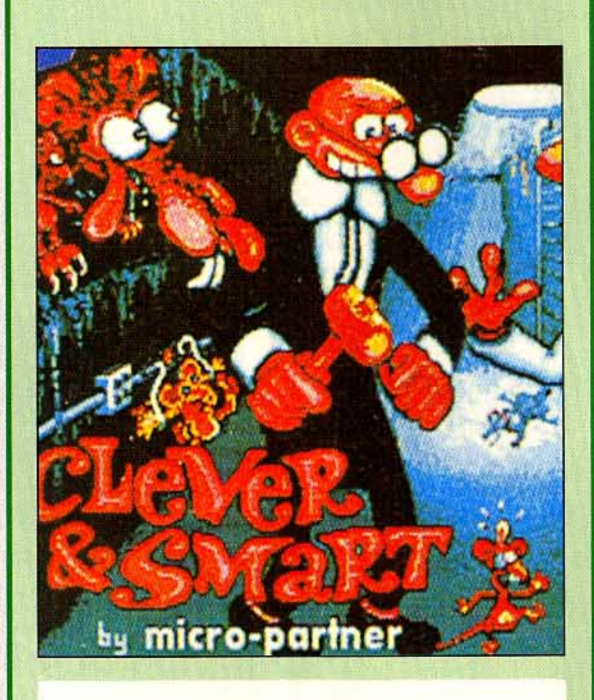


DANIEL & DANIEL

AMSTRAD

CLEVER & SMART

...Et qu'est ce que Dandy...toi??



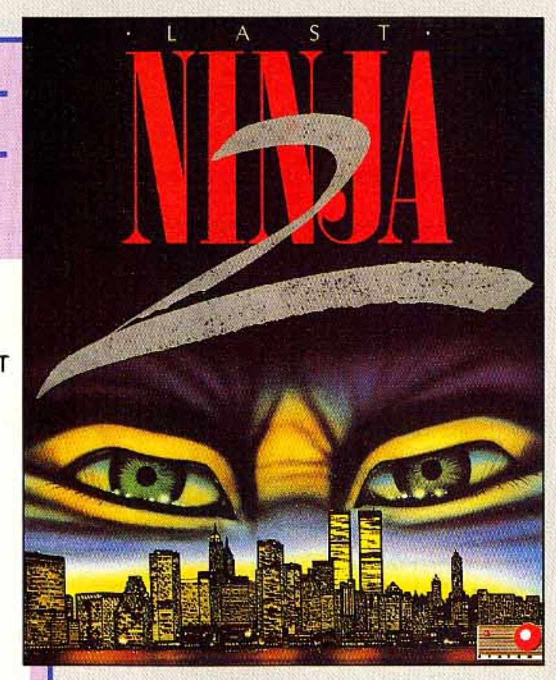

```
1 ' Vies illimitées pour
2 ' CLEVER & SMART version
3 ' Cassette de Patrick FUNARO
10 FOR A=48768 TO 48833
20 READ B: POKE A,B: C=C+B
30 NEXT: IF C<>7504 THEN 200
40 MODE 1: BORDER 0: INK 0,0
50 INK 1,26:INK 2,15:INK 3,19
60 CALL 48768
70 DATA 205,55,189,62,1
80 DATA 205,107,188,33,185
90 DATA 190,17,0,192,205
100 DATA 172,190,33,188,190
110 DATA 17,103,102,205,172
120 DATA 190,33,191,190,17
130 DATA 0,3,205,172,190
140 DATA 33,0,0,34,19
150 DATA 83,195,60,97,6
160 DATA 3,213,205,119,188
170 DATA 225,205,131,188,195
180 DATA 122,188,67,83,48
190 DATA 67,83,49,67,83,51
200 PRINT "ERREUR !!!"
```

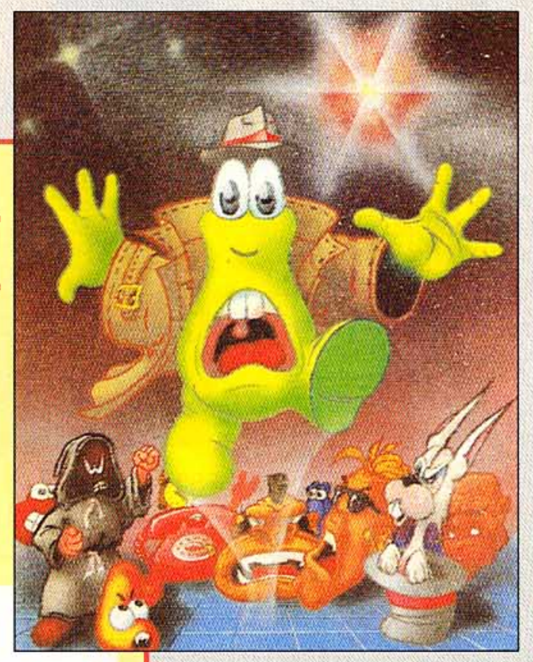
AMSTRAD

THE LAST NINJA II

The Last Mission
The Last Ninja
A quand The Last Tico?

```
1Ø REM Vies infinies version Last Ninja II version Disk
15 REM De Philippe CHAZELLE
2Ø MEMORY &3FFF
3Ø FOR I=&AØØØ TO &AØ2Ø:READ A$:C=C+VAL("&"+A$):POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
4Ø IF C<>4113 THEN CLS:PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø DATA DD,7E,ØØ,DD,56,Ø2,DD,6E,Ø4,DD
6Ø DATA 66,Ø5,C6,41,1E,ØØ,F5,ØE,Ø7,CD
7Ø DATA ØF,B9,F1,C5,4F,CD,66,C6,C1,CD
8Ø DATA 18,B9,C9
9Ø CALL &AØØØ,&4ØØØ,8,Ø
1ØØ POKE &4ØØØ+&9C,Ø:POKE &AØ1A,&4E
11Ø CALL &AØØØ,&4ØØØ,8,Ø:POKE &AØ1A,&66
12Ø CALL &AØØØ,&4ØØØ,5,4.
13Ø POKE &4ØØØ+&13Ø,&F4
14Ø POKE &4ØØØ+&131,&3C:POKE &AØ1A,&4E
15Ø CALL &AØØØ,&4ØØØ,5,4
16Ø RUN"disc
```







AMSTRAD

HUMPHREY

- Vous en voulez un tout chaud?
- Non, mettez moi...un frais

```
1 ' Immunité bestioles, mouches,
2 ' Electricité. Choix du tableau
3 ' pour HUMPHREY version Cassette
4 ' de Patrick FUNARO
1Ø DATA 5,18,29,26,14,15,25,8,16,6
2Ø DATA 22,31,13,21,11,2Ø,67,21Ø,55,211
3Ø DATA 35,67,49,55,212,35,67,66,55,213
4Ø DATA 35,67,29,55,155,19,55,25Ø,26,67
5Ø DATA 2ØØ,55,44,49,38,214,8,22,25,7Ø
6Ø DATA 6,17,5,242,181,2ØØ,237,8,67,5
7Ø DATA 259,45,61,6,18Ø,55,76,35,18Ø,2Ø6
8Ø MODE Ø: FOR A=Ø TO 15: READ B
9Ø INK A,B-5,B-5: NEXT
1ØØ PRINT "Introduisez la cassette"
11Ø OPENOUT"t": MEMORY &7A6: CLOSEOUT
12Ø LOAD "!11",&64Ø: POKE &6CF,&A7
13Ø FOR A=1935 TO 1988: READ B: POKE A,B-5
14Ø NEXT: INPUT "Tableau (Ø-39)";T
15Ø POKE 1978,T
16Ø FOR A=16Ø5 TO 1993:POKE (A-1ØØ5)
17Ø PEEK (A): NEXT: PRINT "Pressez <PLAY>"
18Ø CALL 6ØØ
```



JUGGERNAUT

Désolé...j'étais pas né (comme l'escaloppe), quand ce jeu est sorti

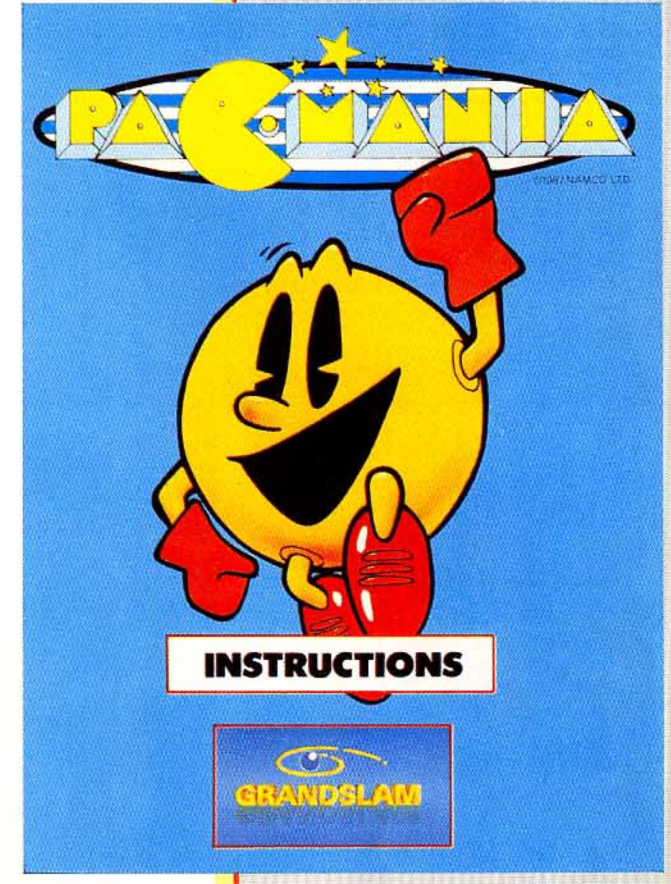
```
1Ø REM Vies et temps infinies sur version Disquette
2Ø REM De Diego PRADOS
3Ø OPENOUT"AND":MEMORY 1ØØØ:CLOSEOUT
4Ø MODE 1:INK Ø,Ø:INK 1,2Ø:INK 2,Ø:INK 3,Ø
45 BORDER Ø:PAPER Ø:PAPER Ø:PEN 1
5Ø WINDOW 4,36,24,25:LOAD"JSCREEN":INK 3,24
6Ø FOR H=26 TO 6 STEP -1:INK 2,H:NEXT
7Ø LOAD"!":POKE 27ØØØ+8Ø,62:POKE 27ØØØ+81,Ø
75 POKE 27ØØØ+82,Ø
8Ø POKE 81ØØ+16,2Ø1:CALL 26ØØØ+2Ø8
```

AMSTRAD

PACMANIA

Y a pas que ma Nia qui t'interresse. Y a aussi Son Nia...héhéhéh

```
1Ø REM Vies infinies version Disquette de Cyrille JUDAS et Eric DELUMEAU
2Ø READ A$:WHILE A$<>"AAA":POKE &A4ØØ+I,VAL("&"+A$):READ A$:I=I+1:WEND
3Ø READ A$:WHILE A$<>"BBB":POKE &AØØØ+J,VAL("&"+A$):READ A$:J=J+1
4Ø B=B+VAL("&"+A$):WEND:IF B<>47569 THEN PRINT"AIE ! ERREUR DATAS":END
5Ø READ A$:WHILE A$<>"CCC":POKE &4Ø+K,VAL("&"+A$):READ A$:K=K+1:WEND
6Ø MODE Ø:CALL &A4ØØ
7Ø DATA 21,ØØ,AØ,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø4,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,AAA
8Ø DATA C3,1A,Ø1,Ø1,ØØ,84,Ø3,2Ø,19,ØØ,14,Ø6,18,18,Ø9
9Ø DATA 12,ØA,14,Ø1,Ø2,ØB,Ø4,Ø8,Ø3,Ø6,ØØ,F3,2A,Ø7,Ø1
1ØØ DATA Ø1,Ø1,BC,ED,49,Ø4,ED,69,Ø5,ØC,7D,CB,3F,C6,1A
11Ø DATA ED,49,Ø4,ED,79,Ø5,ØE,Ø6,ED,49,Ø4,ED,61,3A,Ø3
12Ø DATA Ø1,Ø1,1Ø,7F,F6,8C,ED,79,3A,Ø4,Ø1,6F,26,ØØ,11
13Ø DATA CD,Ø2,19,7E,ED,49,ED,79,21,Ø9,Ø1,ØE,ØØ,E5,6E
14Ø DATA 26,ØØ,19,ED,49,7E,ED,79,E1,23,ØC,CB,61,28,EF
15Ø DATA 31,84,Ø3,21,ØØ,CØ,3E,Ø1,16,Ø4,CD,CC,Ø1,3A,19
16Ø DATA Ø1,B7,28,3B,21,ØØ,4Ø,Ø6,7F,11,C4,CØ,72,ED,59
17Ø DATA 73,ED,51,7E,BA,2Ø,29,ØE,C4,3E,11,16,14,CD,C5
18Ø DATA Ø1,ØE,C5,3E,15,16,18,CD,C5,Ø1,ØE,C6,3E,19,16
19Ø DATA 1C,CD,C5,Ø1,ØE,C7,3E,1D,16,2Ø,CD,C5,Ø1,Ø1,CØ
2ØØ DATA 7F,ED,49,21,84,Ø3,3E,Ø5,16,1Ø,CD,CC,Ø1,C3,4Ø
21Ø DATA ØØ,E9,Ø6,7F,ED,49,21,ØØ,4Ø,3D,32,EB,Ø2,7A,32
22Ø DATA ØC,Ø3,22,ØA,Ø3,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,21,ØØ,Ø3
23Ø DATA DD,21,EE,Ø2,CD,89,Ø2,21,ØØ,Ø3,7E,B7,2Ø,F2,3A
24Ø DATA ØD,Ø3,B7,2Ø,1C,3C,32,ØD,Ø3,DD,21,FB,Ø2,CD,89
25Ø DATA Ø2,21,ØØ,Ø3,DD,21,EC,Ø2,CD,89,Ø2,21,ØØ,Ø3,CB
26Ø DATA 6E,28,F2,21,ØØ,Ø3,DD,21,E8,Ø2,DD,34,Ø3,CD,89
27Ø DATA Ø2,21,ØØ,Ø3,DD,21,EC,Ø2,CD,89,Ø2,21,ØØ,Ø3,CB
28Ø DATA 6E,28,F2,DD,21,EE,Ø2,CD,89,Ø2,DD,21,E8,Ø2,21
29Ø DATA ØØ,Ø3,3A,Ø3,Ø3,DD,BE,Ø3,2Ø,D6,DD,21,F1,Ø2,2A
3ØØ DATA Ø3,Ø3,DD,75,Ø3,DD,74,Ø4,3A,Ø6,Ø3,DD,77,Ø6,3A
31Ø DATA Ø5,Ø3,E6,FØ,3C,DD,77,Ø5,C6,Ø7,DD,77,Ø7,2A,ØA
32Ø DATA Ø3,CD,89,Ø2,2A,ØA,Ø3,11,ØØ,1Ø,19,22,ØA,Ø3,DD
33Ø DATA 21,E8,Ø2,3A,ØC,Ø3,DD,BE,Ø3,2Ø,8F,Ø1,7E,FA,AF
34Ø DATA ED,79,C9,DD,46,ØØ,DD,23,C5,DD,7E,ØØ,DD,23,CD
35Ø DATA BØ,Ø2,C1,1Ø,F4,Ø1,7E,FB,11,1Ø,CØ,ED,78,CB,67
36Ø DATA C8,BA,38,F8,ØC,ED,78,77,23,ØD,18,FØ,F5,F5,Ø1
37Ø DATA 7E,FB,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,F1,F1,C9,F1,ØC
38Ø DATA ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,54,44,55,5C
39Ø DATA 58,5D,4C,45,4D,56,46,57,5E,4Ø,5F,4E,47,4F,52
4ØØ DATA 42,53,5A,59,5B,4A,43,4B,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2
41Ø DATA 4A,ØØ,Ø9,46,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,49,2A,FF,Ø2,Ø7,ØØ
42Ø DATA C3,17,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,BBB
43Ø DATA 21,AF,18,36,ØØ,21,84,Ø3,C3,84,Ø3,33,ØØ,CCC
```



AMSTRAD

PACIFIC

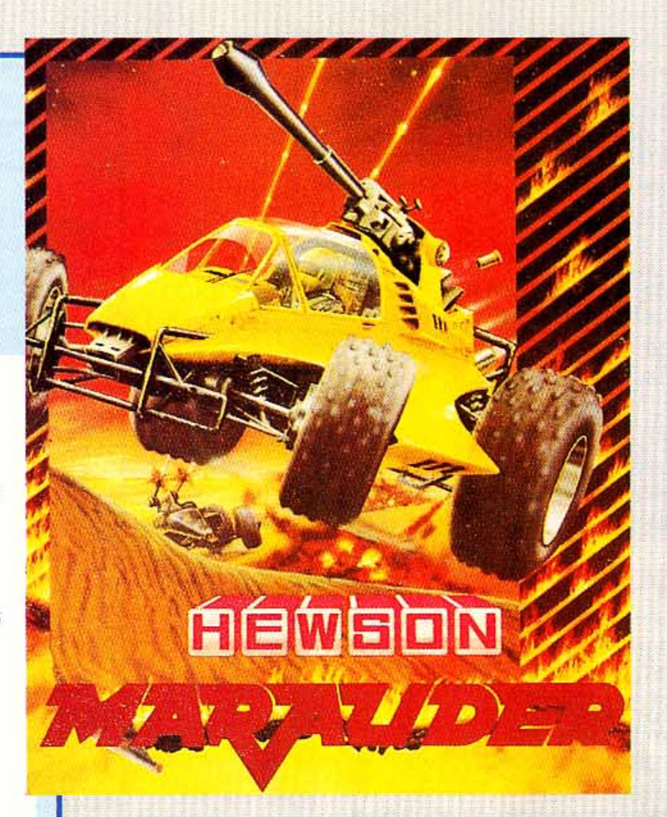
Un listing, sinon rien!

```
1 REM Vies infinies pour PACIFIC version Disquette
2 REM De Olivier VERPORT
1Ø MODE 1:LOCATE 1,1:PRINT "INSERER UNE DISQUETTE":LOCATE 1,2
2Ø PRINT "(VIERGE,FORMAT DATA) SUR LAQUELLE VOUS AVEZ SAUVEGARDER PACIFIC"
3Ø LOCATE 1,4:PRINT "LE FICHIER PRINCIPAL DOIT ETRE SAUVEGARDER EN 1er:33K"
4Ø CALL &BBØ6:MODE 1
5Ø FOR Z=&AØØØ TO &AØ28
6Ø READ X$
7Ø X=VAL("&"+X$)
8Ø POKE Z,X
9Ø NEXT Z
1ØØ INPUT "NOMBRE DE VIES (Ø-255)";V
11Ø POKE &AØ13,V
12Ø DATA 1,C6,Ø,11,Ø,4,21,Ø,4Ø,DF,C,AØ,66,C6,7,4E,C6,7,3E,FF,32,EE
13Ø DATA 41,1,C6,Ø,11,Ø,4,21,Ø,4Ø,3E,4,DF,25,AØ,4E,C6,7,C9
14Ø MODE 1
15Ø CALL &AØØØ
16Ø RUN"PACIFIC
```

SPECTRUM

MARAUDER

Surtout, préviens moi si tu voyais Ma', roder dans le coin.




```
  1 REM Permet de commencer au tableau
  2 REM voulu dans MARAUDER
 10 CLEAR 24767: INK 7: BORDER 0: PAPER 0
 20 FOR A=55000 TO 55032: READ B:POKE A,B-5
 30 NEXT: FOR A=23400 TO 23418: READ B
 40 POKE A,B-5: NEXT
 50 INPUT "Numéro de tableau ?",N
 60 POKE 23401,N-2
 70 LOAD ""CODE 64512: RANDOMIZE USR 55000
 80 RANDOMIZE USR 64531
 90 DATA 38,5,257,22,101,241,6,25,5,242
100 DATA 181,67,206,55,120,241,210,101,241,67
110 DATA 109,55,170,259,67,96,55,171,259,210
120 DATA 24,257,206,67,5,55,66,107,67,5
130 DATA 55,188,138,67,250,55,71,107,200,5
140 DATA 133,206
```



IMPOSSIBLE MISSION II

La mission II est impossible...c'est pas comme la SNCF.

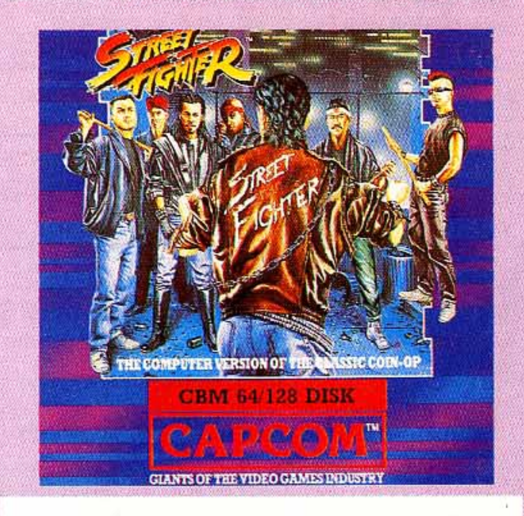



```
 10 REM Invulnérabilité sur Impossible Mision II
 20 FOR I=679 TO 762:READ C:A=C-5:POKE I,A:B=B+C:NEXT
 30 IF B<>9635 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 40 PRINT "Mettez la disquette et appuyer sur une touche"
 50 POKE 700,215:POKE 198,0:WAIT 198,1:SYS 679
 60 DATA 125,174,59,138,6,167,10,194,247,7,154,188,207,21,253,174
 80 DATA 5,37,218,260,167,205,165,7,147,126,178,145,127,178,81,5
 90 DATA 177,174,174,167,5,165,239,146,21,54,147,22,54,145,23,54
100 DATA 174,206,167,7,165,239,146,78,52,147,79,52,145,80,52,146
110 DATA 96,52,147,97,52,145,98,52,81,133,13,8,7,260,13,253
120 DATA 7,78,82,85
```

SPECTRUM

STREET FIGHTER

La suite de Clever & Smart...hihi...Je dekon'




```
  1 REM Energie illimitée pour
  2 REM STREET FIGHTER sur
  3 REM SPECTRUM 48 K
 10 BORDER 0: PAPER 0
 20 INK 7: CLS: CLEAR 24999
 30 PRINT "INTRODUISEZ LA ";
 40 PRINT "CASSETTE <RETURN>"
 50 INPUT "";OK$
 60 LOAD ""SCREEN$
 70 LOAD ""CODE: LOAD ""CODE
 80 POKE 43644,0
 90 RANDOMIZE USR 58644
```



Poly-Routine '88

Ce listing est une base commune à plusieurs programmes. Tapez le listing et sauvegardez le sur une disquette spéciale sur laquelle vous regrouperez tous les listings a venir.

Mode d'emploi:
Démarrez le GFA Basic puis chargez POLY.BAS tapez a la suite les ajouts propres a chaque jeu puis sauvegardez le tout.

```
'
' Poly-routine '88
'de J.M.
Do
  Read A$
  Exit If A$="****"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
'
Data 6Ø1A,ØØØØ,ØØE4,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,FFFF,4FFA,Ø1FE,2F3C,ØØØØ
Data Ø3ØØ,487A,FEF4,4267,3F3C,ØØ4A
Data 4E41,4FEF,ØØØC,487A,ØØ64,3F3C
Data ØØØ9,4E41,5C8F,3F3C,ØØØ7,4E41
Data 548F,4267,487A,ØØ4A,3F3C,ØØ4E
Data 4E41,41FA,ØØ68,3Ø18,CØFC,ØØØ6
Data D1CØ,487A,ØØ37,487A,ØØ33,2FØ8
Data 2F3C,ØØ4B,ØØØ3,4E41,4FF9,ØØØ7
Data 7FFØ,2F4Ø,ØØØ4,224Ø,43E9,Ø1ØØ
Data 41FA,ØØ3A,3Ø18,534Ø,2458,D5C9
Data 3498,51C8,FFF8,4ED1,2A2E,2AØØ
Data 1B63,Ø71B,62Ø6,1B45,1B59,2A2D
Data 4A6F,7973,7469,636B,2Ø48,6562
Data 646F,Ø7ØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

LEATHERNECK

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine '88. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme genere un fichier LEATHER+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double- clickez sur LEATHER+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette LEATHERNECK puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.
Option : munitions illimitéés

```
Data ØØØ3,ØØØØ,45EØ,4A6C,ØØØØ,46ØA
Data 4A6C,ØØØØ,4632,4A6C,6175,746F
Data 5C6C,2E7Ø,7267,ØØØØ,***
'
Open "o",#1;"LEATHER+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```



XENON

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine '88. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme genere un fichier XENON+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double-clickez sur XENON+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette XENON puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement. Vous pouvez annuler les options en remplaçant 1B42 par 1B4Ø.

```
'
Data ØØØ7
'
' Missiles ailés
Data ØØØØ,Ø8CA,1B42
'
' Tirs latéraux
Data ØØØØ,Ø8C6,1B42
'
' H-Missiles
Data ØØØØ,Ø8E2,1B42
'
' Lazers
Data ØØØØ,Ø8CE,1B42
'
' Protection
Data ØØØØ,Ø8D2,1B42
'
Data ØØØØ,141C,ØØØØ,ØØØØ,1456,ØØØØ
Data 6175,746F,5C65,7269,632E,7Ø72
Data 67ØØ,***
'
Open "o",#1;"XENON+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```



BUGGY BOY

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine '88. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme genere un fichier BUGGY+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double- clickez sur BUGGY+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette BUGGY BOY puis tapez une touche. le jeu demarrera normalement.
Option : temps illimité.

```
Data ØØØ1,ØØØØ,11EC,4A5Ø,6275,6767
Data 7962,6F79,2E7Ø,7267,ØØØØ,***
'
Open "o",#1;"BUGGY+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

THE LAST MISSION

Pour avoir les vies infinies: Presser les touches O.P.E.R. et la touche 'COPY' en même temps. (Diégo PRADOS).

DRAGON-NINJA

Pour vaincre les maitres ninja facilement, il suffit de t'accroupir, leur donner un coup de poing, puis ils vont sauter de l'autre côté de toi, tu te retournes et tu renouvelles l'opération. Dans les égouts, marche dans l'eau et tu seras intouchable par tes ennemis!!!
(Manuel BOT)

RENEGADE

Pour tuer tous les Boss (à part le 3ème et 4ème), on va contre le mur, on saute les deux pieds joints en direction du mur et ainsi, en donnant des coups de pieds dans la direction opposée au mur, on ne peut être touché que si on arrête de taper (alors il faut tout refaire). Pour le 3ème Boss, il faut sauter les deux pieds joints dans sa direction dès qu'il commence à courir, et ainsi l'achever (faire attention à sauter dans le bon sens...). Pour le 4ème Boss il faut tuer les autres mecs, puis lui, en évitant les balles. Si vous coincez au 2ème niveau, pour les motos, il faut faire tomber le mec qui est dessus, en sautant les 2 pieds joints au bon moment.
(Emmanuel MAILLARD)

OFF SHORE WARRIOR

En se plaçant entre les bouées et les rochers de droite, les off shores ennemis que vous dépassez viendront (peut être pas tout le temps) se positionner encore plus à droite et donc, ils percuteront les rochers. Cela vous fera économiser des missiles si vous n'arrivez pas bien à viser. (Jimmy SAPEDE)

MATCH POINT

Vous pouvez jouer au ralenti en laissant les touches "Control" et "Caps lock" enfoncées.
(Francis DROUGARD)

OPERATION WOLF

Entre chaque niveau, appuyer plusieurs fois sur ESCAPE, l'énergie perdue redescend.
(Pascal JAOUEN)

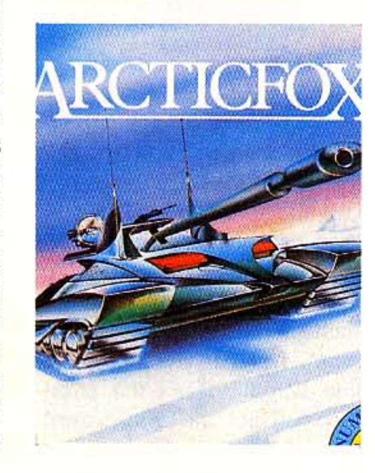
BATTY

Pour avoir 255 vies pour la version AMCHARGE, prendre un éditeur de secteurs, ouvrir le fichier BATTY282, au bloc 9Ø secteur C1 adresse Ø149 remplacer Ø3 par FF.
(Robert MATHIEU)

PHANTOM CLUB

Pour avoir 18 vies, prendre un éditeur de secteur, ouvrir le disque, piste 31 secteur 48 adresse ØØ28 mettre 12.
(Robert MATHIEU)

ARTICFOX



Pour avoir l'énergie infinie :
POKE &A3ØØ,Ø

INDIANA JONES

Pour avoir des vies infinies :
POKE &7EØD,Ø
Choix du nombre de vies :
POKE &9916,Nb
Pour avoir l'invulérabilité :
POKE &98ØB,&C9

ZYNAPS

Pour avoir des vies infinies :
POKE &565D,&C9

PREDATOR

Pour avoir des vies infinies :
POKE &A7A3,Ø
Pour choisir le nombre de vies :
POKE &9751,Nb-1
Pour avoir des munitions infinies :
POKE &35E5,Ø
POKE &35C2,Ø
Pour avoir le temps infini :
POKE &E69F,&C9
Pour avoir des grenades infinies :
POKE &86AE,&C9
Pour avoir l'immunité :
POKE &A77C,Ø

COMMODORE

AIRBORNE RANGER

Lâcher les colis à un tiers les uns des autres de la distance totale à parcourir. Pour toujours améliorer son High Score, lorsque l'on est mort, au moment de charger le dernier score, enlever la disquette, le drive tourne dans le vide et vous pouvez repartir avec le même vétéran. Pour prendre moins de risques, courrir dans les tranchées ou dans l'eau, au moindre bruit de balle, se baisser puis renouveller l'opération autant de fois que nécessaire pour atteindre le bout de la mission.
(Jean-François REBEYROTTE)

RASTAN

Mettre le compteur à 818 puis mettre en route le jeu. Quand vous avez tue le gardien du premier niveau avancer le compteur a ØØØ (attention il ne faut pas appuyer sur RESET du compteur) et vous commencerez en plein milieu du level 6
(Jean-Michel BURGESS)

720°

Pour pouvoir acheter tout ce que tu veux :
POKE 1182Ø,173
POKE 7672,24Ø
POKE 7673,42
POKE 8224,2Ø8
POKE 8225,42
POKE 8582,24Ø
POKE 8583,42
POKE 8878,24Ø
Pour avoir du temps inifni :
POKE 5592,173
POKE 7452,173
POKE 8Ø25,173
POKE 8435,173

XEVIOUS

Pour avoir des vies infinies :
POKE 5663,173
Pour éxecuter :
SYS 5ØØØ

RENEGADE

Pour détraquer l'ennemi :
POKE 38674,165
POKE 43Ø77,255
Energie infinie :
POKE 43Ø22,Ø
POKE 46631,44
Temps infini :
POKE 41114,165
Vies infinies :
POKE 42187,165
POKE 45868,44
POKE 46285,96
Exécution :
SYS 41931

PLATOON



Pour avoir dans la première partie :
Grenades infinies :
POKE 48438,44
Moral infini :
POKE 48595,44
Munitions infinies :
POKE 48395,96
Vies infinies :
POKE 485Ø1,96
Pour avoir dans la deuxième partie :
Moral infini :
POKE 16182,44
Munitions infinies :
POKE 15998,44
Vies infinies :

POKE 16Ø94,96
Pour avoir dans la troisième partie :
Moral infini :
POKE 15219,44
Munitions infinies :
POKE 15116,96
Vies infinies :
POKE 15146,96
POKE 7236,44
Temps infini :
POKE 69Ø3,Ø

ATARI

SDI



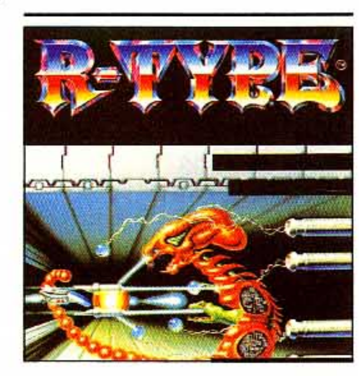
Pour avoir des vies infinies avec un éditeur de secteur/fichiers de type "MUTIL" ou "DISKDOCTOR" éditer le fichier ABSCODE.GPR puis à l'adresse $24CA remplacer les octets $6E24 par $6Ø24. (Sébastien GROSBOIS)

FERNANDEZ MUST DIE

Pour avoir des vies infinies avec un éditeur de secteur editer le fichier .PRG et à l'adresse $15Ø changer $66ØØ $ØØFØ par $4E71 $4E71.
(Sébastien GROSBOIS)

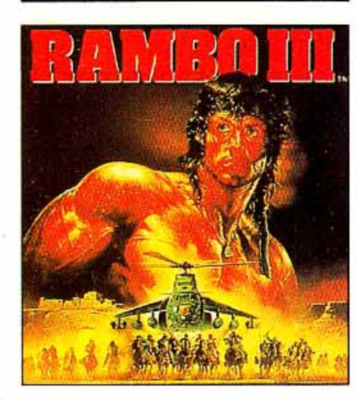
10

R-TYPE



Pour avoir des vies infinies prendre un éditeur de secteurs et rechercher 5379ØØØ1698E et remplacer par 6Ø26ØØØ1 698 Pour garder les bonus de tirs chercher 4EB9ØØØØA718 4239ØØØ1CD6 et remplacer par 4EB9ØØØØA7186Ø58ØØ ØØ1CD6. (Gillus)

RAMBO III



Pour être invincible prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets 4A2EØØ5B66Ø ØØØ56 et les remplacer par 3D7CØØ224F684E71 (il faudra changer uniquement la deuxième chaine trouvée). (Gillus)

RAMBO III

Vous livre les secrets du premier niveau.
2=BAS
4 GAUCHE
6=DROITE
8=BAS
5=PRENDRE OBJET
*=APPUYER SUR LE BOUTON

6, 8, 8, 5, 8, 6, 8, 4, 5, 4, 6, 6, 6, 6, 6, 8, 8, 2, 2, 5, 8, 8, 4, 5, 6, 8, 4, *, 6, 2, 2, 4, 4, 4, 4, 4, 8, 5, 2, 2, 2, 4, 2, 6, 2, 6, 8, 6, 2, 5, 8, 6, 5, 2 , 6, 2, 4, 5, 4, 5, 4, 5, 6, 6, 8, 6, 2, 6, 5, 8, 8, 8, 4, 2, 5, 8, 6, 8 (Fabrice ROUX)

LIVINGSTONE

Pour avoir des vies infinies il vous suffit de vous asseoir sur votre ATARI et de.. Qu'est ce que je dis???!! Il faut appuyer sur toutes les touches du clavier et s'assurer d'appuyer sur la barre d'espace en dernier.

STARWARS

Pendant le jeu, centrez l'étoile noire de manière à l'avoir toujours en ligne de mire, les vaisseaux apparaîtront beaucoup plus gros... et seront donc des proies plus simples! Si vous trouvez le jeu trop rapide, scotchez la barre d'espace, et vous aurez un superbe ralenti! (Christophe LUTHRNIGER)

SPACE HARRIER

Appuyer sur 'SHIFT' + 'A' en même temps pour changer de niveau. (Patrice GILLET)

HADES NEBULA

Lorsque l'on rentre dans le tableau des scores 'MONITOR' et OOHH!!! surprise, c"est les vies infinies. (Pierre BERTHOMME)

AMIGA

SORCERY+



Pour délivrer le sorcier: Dans le tunnel, il faut "the magic wards". Dans le palace, il faut "the little lyre". Dans the outer sanctum, il faut "the speel book". Dans the wine cellar, il faut the "solder chalice". Dans storenenge, il faut "the sorcer's moon". Dand the wastelands, il faut "the soblet of wine". Dans le donjon, il faut "the scrool". Dans the strongroom, il faut "the jewel crown". Normalement ce truc marche aussi pour le ST. (Jérôme GUENIF)

FERNANDEZ MUST DIE

Pour avoir des vies infinies, il vous suffit d'entrer en mode 'PAUSE' et de taper 'SPINYNORMAN'.

SPECTRUM

AIRWOLF



Pour choisir le nombre de vies :
POKE 56126,Nb
Pour avoir des vies infinies :
POKE 23377,Ø
POKE 537Ø5,2Ø1

AIRWOLF II

Pour avoir l'immunité :
POKE 57391,Ø
POKE 57392,Ø
POKE 57393,Ø

ARMY MOVES

Fuel infini :
POKE 62Ø33,Ø
Invisibilité :
POKE 575Ø2,Ø
-Pour la partie I
Vies infinies :
POKE 54599,Ø
-Pour la partie II
Vies infinies :
POKE 53771,Ø

AU REVOIR MONTY

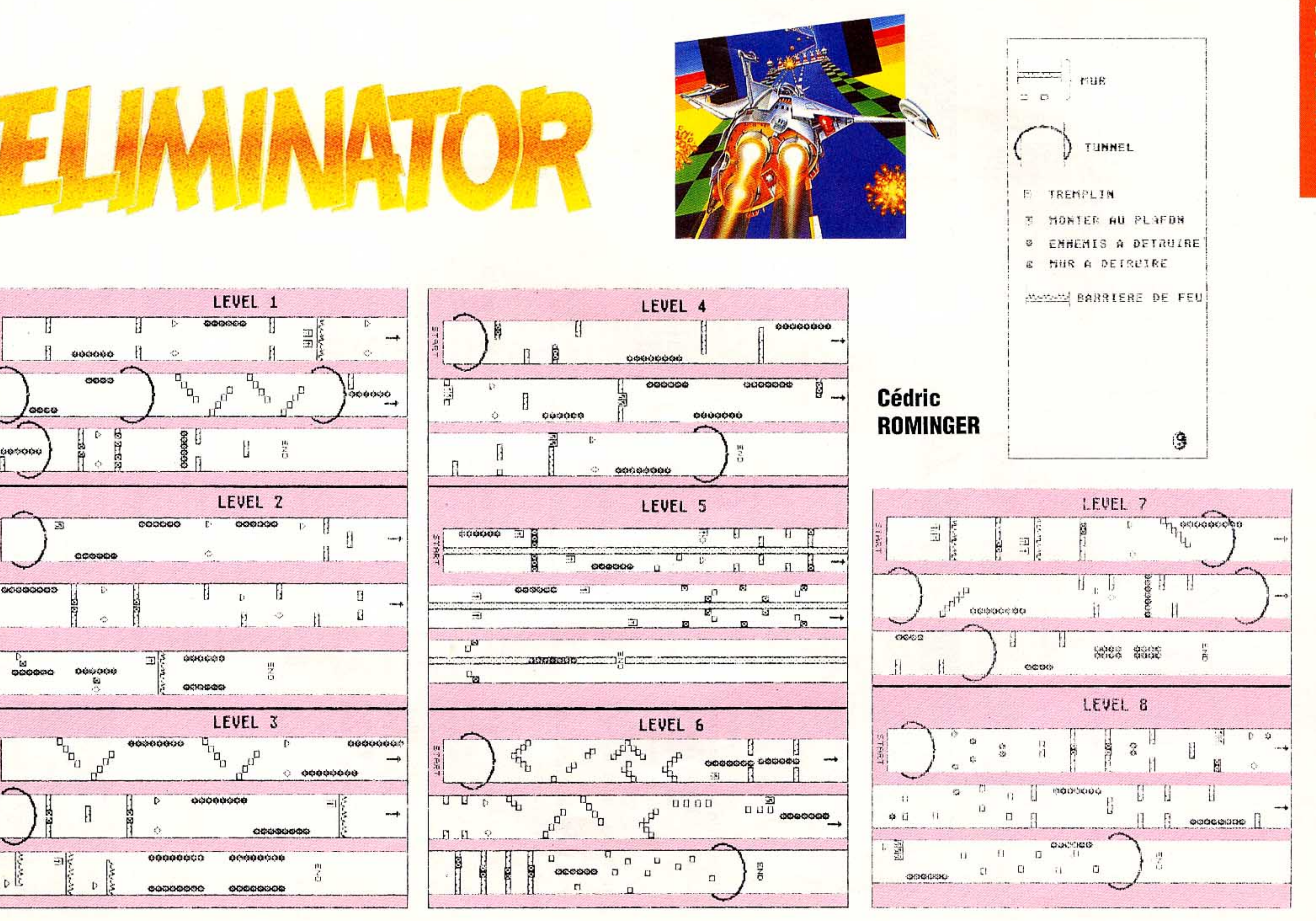
Pour avoir les ennemis immobiles :
POKE 435Ø2,2Ø1
Pour avoir des vies infinies :
POKE 41139,Ø
Pour avoir l'invulnérabilité :
POKE 4216Ø,2Ø1

AVENGER

Pour avoir des vies infinies :
POKE 412ØØ,24
POKE 5Ø454,2Ø1
POKE 5Ø48Ø,2Ø1
Pour avoir les shurikens infinies:
POKE 54Ø46,Ø

ELIMINATOR

Cédric ROMINGER



DOSSIER

Joystick secours

Mission impossible.. ?

***V**ous êtes perdu, dans un jeu ? envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.*

***V**ous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....*

Stèf.

JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

MAJOR MATION
Charles. Q.10413
Pourrais-je avoir des vies infinies et comment se débarasser de la roquette envoyée par le chasseur? (ATARI ST)

COMBAT SCHOOL
Un lecteur. Q.10414
Je n'arrive pas à passer la première compétition. Help!!

INTERPOL
Yann. Q.10415
Quel est le code? à quoi sert le crypto?

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Yann. Q.10416
Comment inculper le coupable?

L'ILE
Nicolas. Q.10417
Le bateau à l'horizon doit pouvoir nous aider a quitter l'île mais je ne sais pas comment faire!

NONAMED
Un lecteur. Q.10418
Comment tuer le dragon?

THE LAST NINJA II
Un lecteur. Q.10419
Comment faire pour aller au 6ème écran, je suis arrivé au ventilateur. (Je cccrraaaaquuue!)

F.A CUP FOOTBALL
Un lecteur. Q.10420
Je ne pige rien, quelqu'un pourrait-il m'aider? Merci d'avance Joystickeurs!

IMPOSSIBLE MISSION
Stef & Gille. Q.10421
J'ai un problème, pourrais-je avoir un listing ou un poke pour stopper le temps et les robots? Comment résoudre le puzzle? Merci d'avance.

SORCERY
Sylvain. Q.10422
Comment aller dans le souterrain? Toute aide serait la bienvenue.

S.O.S
Thierry. Q.10423
Pourriez-vous me donner un équivalent pour Poke sur PC1512? (la commande PEEK et POKE ne marche pas). J'aimerais aussi savoir les utiliser. Merci.

S.O.S
Des lecteurs. Q.10424
J'aimerais savoir comment faire fonctionner les pokes sur Amstrad CPC.

SPITFIRE 40
Un lecteur. Q.10425
Comment atterrir et obtenir des médailles?

EDEN BLUES
Un lecteur. Q.10426
Comment sortir?

SHORT CIRCUIT
Un lecteur. Q.10427
Après avoir coupé le système de sécurité à l'heure prévue, que faut-il faire? Que faire après avoir trouvé l'activateur du laser?

BILLY LA BANLIEUE
Pierre. Q.10429
Quelqu'un pourrait-il me dire coomment fait-on pour se débarasser du loubard?

CAPTAIN AMERICA
Serval. Q.10430
Je cherche en vain les capsules dans les 4 premiers étages, j'ai bien une sorte de capsule qui apparaît près de l'entrée, mais je ne peux l'attraper. Qu'un compatriote vienne à mon aide, vite Help!

3-D STUNT RIDER
Serval. Q.10431
Chaque fois que je saute le tremplin, je n'arrive pas jusqu'au second tremplin, je le dépasse et je fais une pirouette pour finir mon atterrisage sur la tête. Que quelqu'un me vienne en aide car mon casque prend un coup à chaque fois.

LIVE AND LET DIE
Stéphane. Q.10432
Une question a dix balles (de pistolets), quel est le but, que doit-on faire?

FLASH
Serval. Q.10433
Pourrait-on me dire comment on peut arriver à la fin de ce jeu?

MICKEY MOUSE
Serval. Q.10434
J'aimerais bien me débarrasser des gros bras qui protègent les portes, comment puis-je faire?

THE LAST NINJA II
Serval. Q.10435
Après être arrivé au 4ème niveau je ne trouve plus de porte, j'aimerai savoir si c'est la fin du jeu?

HIJACK
Serval. Q.10436
Quelqu'un pourrait-il me donner des indices pour avancer dans ce jeu?

MANHATTAN 95
Pierre. Q.10437
Que doit-on répondre au type assis en tailleur qui ne cesse de répondre "Je suis le roi".

RELIEF ACTION
Un lecteur. Q.10438
Pourrais-je connaître les objets nécessaires pour le jeu et savoir où les trouver?

GREAT ESCAPE
Jean-Christophe. Q.10439
Comment peut-on faire pour s'évader dans ce super jeu?

OFF SHORE WARRIOR
Denis. Q.10440
Comment faire pour avoir des missiles infinis? Vous êtes mon seul espoir!

CRASH GARRET
Eddy. Q.10441
Comment avoir une arme? Je vous remercie d'avance.

ZOMBI
Un lecteur. Q.10442
A quoi servent les camions, et comment les utiliser? Comment verser l'essence dans le réservoir de l'hélicoptère? Comment utiliser le compteur du sous-sol? A quoi sert l'ordinateur et que lui donner comme instruction? A quoi servent la corde, la prise, les clés trouvées, les jumelles, le tuyau et la caisse roulante?

A320
Fabien & co. Q.10443
Pourrait-on avoir la solution de la 2ème partie de A320? Vite vite vite!

LAS VEGAS
Michel. Q.10444
Pouvez-vous m'indiquer comment prendre un taxi?

RAMBO III
Alain. Q.10445
Comment faire pour passer la porte en fer après avoir ramassé tous les objets.

LEGEND OF KAGE
Alain. Q.10446
Comment faire pour passer au 2ème tableau aprés avoir détruit plus de 20 combattants ninja?

IMPOSSIBLE MISSION II
Gérard. Q.10447
Au début du jeu, quand je rentre dans une salle tout est noir et rien ne se passe. Pourquoi?

GARY LINEKERS SUPER-SKILLS
Stéphane. Q.10448
Comment dois-je faire pour jongler avec le genou? (AMSTRAD)

S.O.S
Christophe. Q.10449
Voilà, je possède une console Sega depuis peu, et tout truc serait le bienvenu. Merci.

S.O.S
Titi. Q.10450
Comment faire une copie de sauvegarde pour K7? (AMSTRAD)

REPONSES

GHOSTS'N GOBLINS
François. R.10211
On prend son éditeur de secteurs préféré de son Amstrad, on recherche CD 46 52 18 9C FD 36 42 05 et on remplace 05 par FF pour avoir 255 vies.

JACK THE NIPPER II
The best & bad. R.10224
Le but du jeu n'est pas de faire de bêtise mais de parcourir tous les tableaux et de prendre les divers objets (en particulier les tétines).

ELIMINATOR
François. R.10255
Voilà que je viens au secours des Ataristes! Lors de la page de présentation,appuie sur Help et reste appuyé sur cette touche lorsque tu tapes le code. Il faut le taper en QWERTY: A et Q, Z et W et M et ? sont inversés.

GAME OVER
The best & bad. R.10291
Il faut aller complètement à gauche, monter l'ascenseur et aller à droite; le passage sera ouvert, tu pourras prendre l'objet. Il suffira de descendre dans le gouffre du début du jeu, vers le début du jeu, vers la droite et tuer le monstre.

DRAGON'S LAIR
Mathieu. R.10299
Il faut que tu sautes sur la planche d'en face.

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
Sébastien. R.10301
Inutile de continuer, ton jeu ne fonctionne pas.

DRAGON'S LAIR
Mathieu. R.10305
Il faut sauter d'un mur à un autre, tuer les kangourous et arriver sur le dernier mur.

RENEGADE
Mathieu. R.10314
D'abord il faut tuer tous les blacks aux couteaux pour ensuite coincer le boss contre le mur et lui donner des coups de poings.

MEURTRES EN SERIE
Un lecteur. R.10316
La traduction du message codé (tire de droite à gauche), donne les coordonnées du trésor: 18h pile, 58.72, taper "monte". C'est Harry Benson qui donne un rendez-vous à 16h. On peut le trouver à 98.135 à 11h55 et 90.131 à 17h10.

LE PASSAGER DU TEMPS
Serval. R.10326
Pour rattraper la clé du tonton il faut prendre le journal (comme Joystick), déchirer une feuille (Hé Oh, ça va pas la tête), la glisser sous la porte, secouer la porte jusqu'à ce que la clé tombe, récupérer la clé et ouvrir.

LE PASSAGER DU TEMPS
Serval. R.10335
Pour descendre l'escalier, il faut tout d'abord que tu ailles dans la cuisine prendre de l'huile et des allumettes. Tu retournes ensuite devant l'escalier et tu allumes l'interrupteur (bien entendu, tu as allumé ta torche avant). Tu descends et tu cherches le groupe électrogène, tu le répares et tu remontes, ensuite, hé bien heuuuu, à toi de jouer!

RENEGADE
Serval. R.10339
Voici une astuce très cool pour bastonner ces loufiats à distance. Tu avance droit sur un de ces méchants qui veulent te faire la peau jusqu'à ce qu'il soit acculé contre un mur ou un vide, là tu avances un chouia pour qu'il se trouve derrière toi. Maintenant tu donnes des coups de pied arrière pour qu'il reste à distance le temps que l'un de ses copains viennent l'aider, c'est là que tu castagnes à fond, car en donnant un coup de pied tu touches les deux crenios au lieu d'un, magique non! (NON, JOYSTIIIIIICK!), oui.

MASQUE I
Mathieu. R.10349
Les agents se trouvent au bout de chaque étape.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Théo. R.10296
Il faut faire le 12 et attendre un peu.

BOULDER DASH I
Eric. R.10364
Hello! Pour le tableau N, il faut d'abord faire un petit "labyrinthe" pour perdre les "papillons" ensuite descendez de 2 ou 6 carreaux, replacez-vous sous une autre pierre. Pour les bombes, il faut les entraîner dans le "labyrinthe". Allez, bonne chasse!

BILLY LA BANLIEUE
Guillaume. R.10368
Il n'y a pas d'endroits où se placer pour être sûr de gagner. Quand on fait Jackpot, le niveau de l'energie de Billy retrouve son maximum. Chouette non!

THE LAST NINJA II
Un lecteur. R.10371
En fait, tu n'a pas besoin de munchakos, mais du bâton qui te permettra de pousser la 2ème barque (sur la route de droite, là où se trouve le "monstre nuage"). Après, tu iras sur la route de gauche où tu effectueras les mêmes manoeuvres qu'avec la premièr e rivière.

S.O.S
Joystick. R.10424
Bon voilà, je n'irais pas par quatre chemins (car ils vont tous ...), vous avez deux solutions: soit relire attentivement le Joystick N°4 et 9 ou encore, le must, prendre la carte MULTIFACE II (abonnez-vous, il y a une réduction à la clé) qui vous permet de POKER tout ce que vous voulez et où vous le voulez!

S.O.S
Nicolas. R.10449
Saviez-vous que dans la console Sega se trouve un jeu inclus dans la mémoire ROM (NDLR: Pour ceux qui le savent pas, ça veut dire Read Only Memory (Mémoire lisible uniquement, c-a-d on ne peut pas modifier son contenu), oui, oui j'sais, j'suis l'meilleur!). Pour l'obtenir, il suffit d'appuyer sur les 2 boutons du Joystick (on le dit et on le répète, on n'a pas de boutons NOUS!), star1 et star2 après que la présentation soit apparue sur l'écran. Il faut alors pousser le levier vers l'avant et un labyrinthe se dessinera sur l'écran.

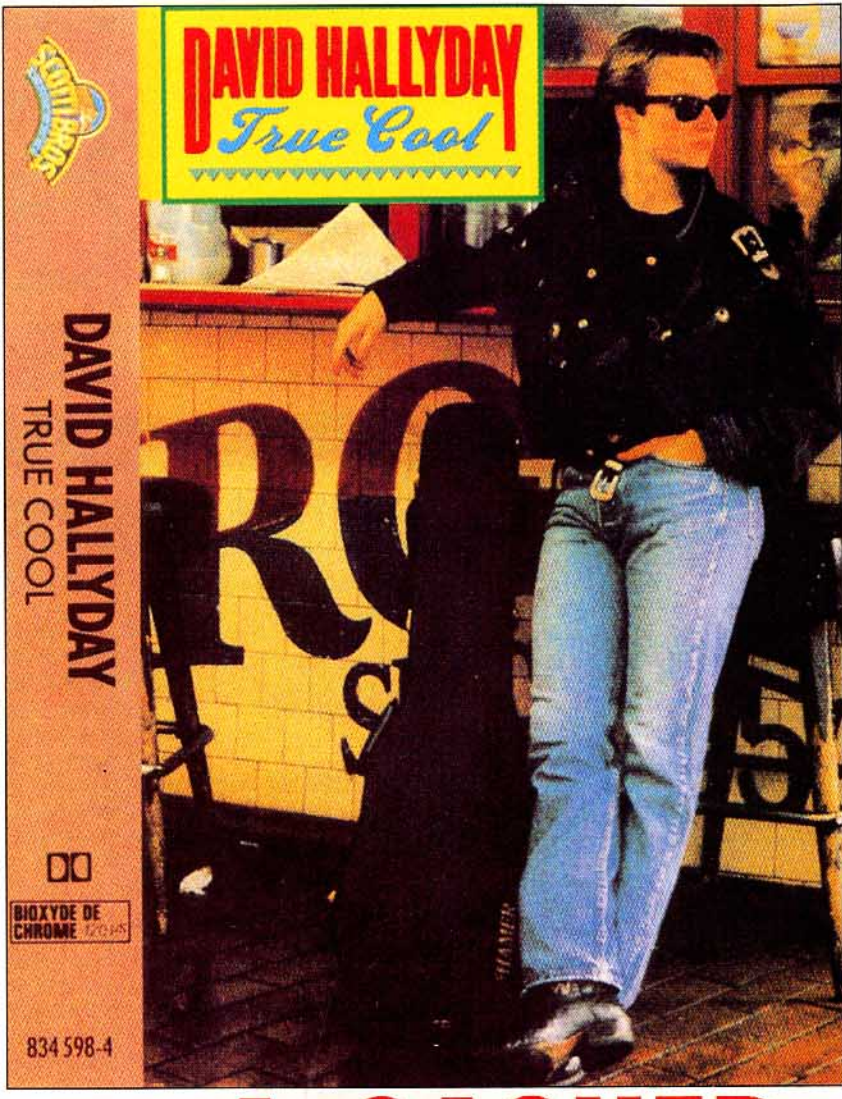


ALIEN était le jeu mystérieux à trouver dans notre N° 10

BRAVO à tous les gagnants qui recevront la K7 NRJ

ADAM Olivier, ALBAC Bernard, AMISTADI David, BALDELLI Thomas, BENLATRECHE Momo, BERNEUIL Yvan, BLANGUERNON Arianne, BOUSSARD Romuald, CEONE Stéphane, CORDIER Jean-Luc, CRETAL Gilles, CUGNOT Alexandre, CUIRET Emmanuel, DALLE Oliver, DELABRE Eric, DORE Stéphane, DUFOUR Marc, DUMONTET Didier, FORTIN Nicolas, FRENKEL Stéphanie, GASPARINI Thierry, GRASSIEN Hervé, GROLLIER Fabrice, HASSEVELDE Henri, HELLE Damien, JARDIN André, JUBERT Christophe, LACH Jean-Louis, LARSONNIER Olivier, LATRAYE Kenji, LE MEUR David, LELOUARN Philippe, MARITON William, MARQUE Raphaël, MEYLAN Nicolas, NOGUES Patrick, PAYELLE Pascal, PELLETIER Pierre, PILAERT Emmanuel, PRETTE Sophie, RAGOTS Florent, RENUCOLI Fabien, RISSE Christophe, SCHOENEWALD Gilles, SEDDIKI Yazid, SELLERON Alexandre, STEFFANETTI Jean-Claude, TROMPER Alain, VORA Fabrice, WANDWORD Hubert

20 K7



HIGH - MOVE - VERTIGO - YA SEEN ONE, YA SEEN'EM ALL - TRUE COOL - SHADOW SIDE - LISTENING - MAD, MAD WORLD - WANNA TAKE MY TIME - HE'S MY GIRL

A GAGNER

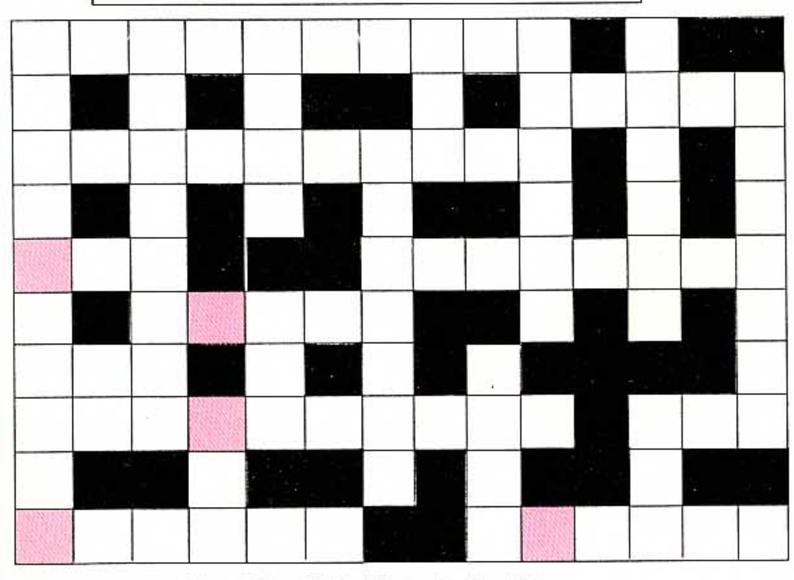
HIGH, N° 1 AU TOP 50

David Hallyday, N°1 du moment, JOYSTICK Hebdo fait fort cette semaine et vous offre cette K7 qui va faire frémir ces demoiselles...

Pour la gagner, c'est très simple : Après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :
JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS
et les 25 gagnants tirés au sort recevront cette K7.
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 5 lettres



3) GAC - GFA - ROI - OUT - REM - ONT - ACL -
4) OINK - NEWS -
5) IBALL - LUXOR -
6) EXOLON - EMPIRE - SLAINE - SAVAGE -
7) RAMDISC - SAILING -
8) TASS TIME - IRON LORD -
10) OVERLANDER - MICROPROSE - METROCROSS - COSA NOSTRA -

JEU MYSTERIEUX DU 1er FEVRIER

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______
CP ______ Ville ______
Age ______ Ordinateur ______

ZE ROCKIN' ZOYSTICK



LUNA PARKER

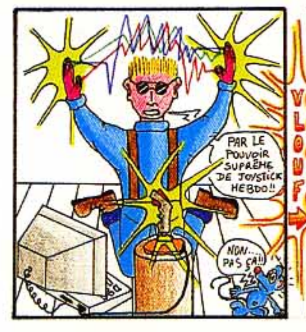
Dans un entrepot du 11ème arrondissement, à Paris, des projos blancs éclairent des dizaines d'aquariums. Poissons stars pour vidéo-clip, ils tournent inlassablement sous l'oeil glauque d'une caméra 35mm le «Tic-Tacquatique» clip des Luna Parker. A l'aise dans leurs cuirs, Rachel Rachel et Eric Tabuchi, un gobelet à la main, discutent le prochain plan avec Emmanuel Fleche leur réalisateur. Au premier étage, des dizaines de montres de tous poils font tic tac pour ce «Tic-Taquatique» pop et water-proof. Irrésistible gaterie



JIM KERR

extraite de leur album «Felin Pour L'Autre» le beat ensolleillé de la chanson vous fera plonger entre deux eaux.

Sur l'écran de contrôle noir et blanc, démultiplié par l'objectif, le poisson rouge se heurte à sa propre image renvoyée par un miroir. Silence. Moteur. Ça tourne. Et la voix de Rachel jaillit des hauts parleurs pour chanter sa «piscine minimale» en salsa synthétique et aquarium «qui bat le rythme d'un air nautique». Et bientôt son «Tic-Taquatique» crèvera le bocal en définition 625





lignes de nos téléviseurs.

Rockin'Zoysticker privilégié, je nage depuis deux mois dans le Loch Ness des cornemuses enflammées de Simple Minds. «Songs From The Streets», leur nouveau maxi trois titres sort enfin Lundi et c'est un événement. «Once Upon A Time» leur dernier LP était millésime 1985. Quatre années c'est une sacré paye pour l'un des groupes majeurs de la planète.

Dans son village écossais de Lochearnhead, un Jim Kerr juvénile cheveux courts aux frontières du look Rick Astley m'avait confié ses motivations pour ce rockin' parallèle entre les enfants de Belfast et de Soweto.

Ecrite en souvenir de son grand-père irlandais, «Belfast Child» reflète toute la tragédie de l'Irlande du Nord. Quand à «Biko» - une reprise de la chanson écrite en 77 par Peter Gabriel- et «Mandela Day» elles sont inspirés par l'esprit du concert anti apartheid pour Mandela qui s'était déroulé à Wembley l'été dernier. Militantisme tartan gorgé de feeling, les nouvelles chansons de Simple Minds ont l'ivresse du grand frisson.

Et dans ce village paumé des highlands la voix du chanteur de Simple Minds s'échappe dans le lointain pour toucher les barreaux d'une certaine prison de Pretoria où nelson Mandela, leader d'une Afrique du Sud multi-raciale croupit depuis vingt six ans :

«Il faut réagir, tu descends dans la rue pour t'exprimer ou tu crèves», me confie Jim face à ce décor vertigineux de montagnes et de lacs.

Le Simple Minds nouveau a le poing levé et c'est pour la bonne cause.

«Je crois que notre musique ressemble étrangement à ces paysages», reprend Jim Kerr, «elle irradie quelque chose de chaud et de lumineux. Alors, si seulement nous pouvions être quelque chose de plus que des pantins à succès histoire de faire partager notre euphorie et notre révolte.»

Cornemuses aériennes et légion de synthés, la voix de Jim s'échappe simplement vers l'espoir.

Dans la toile tendue du Zenith, la «Nuit Martienne» s'abat doucement pour le retour à la scène d'Etienne Daho.

Ado éternellement attardé et romantique, le rennais joue à l'ombre et à la lumière en glissant dans des cascades de projos. Costume noir strict et yeux baissés, le visage de Daho s'éclaire soudaint lorsque des milliers de bras se lèvent comme pour le saisir. Quel chemin parcouru depuis cet hiver 81 à la salle de la Cité de Rennes où il chantait pour la toute première fois en invité surprise. Pour «Tombé Pour La France» et «Duel au Soleil» c'est carrément les ados qui chantent à sa place. Choeur monumental à Cinq ou six mille voix pour une pop music adrénalisée aux influences saturées de Jesus and Mary Chain et de Lennon, Daho idole des jeunes fait tomber les kids dans sa «Nuit Martienne».



ETIENNE DAHO

Tournée marathon de deux mois à travers l'hexagone jusqu'à fin Mars, vous avez dit voyage au bout de la nuit?

Décibels crus à consommer avant leur date limite, les concerts de la semaine défilent sur mon computer de Rockslicker. D'abord les Proclaimers, britishs forcenés de la guitare séche décalqués des Everly Brothers seront au New Morning le Lundi 6 le même soir et le lendemain, Lundi et Mardi, l'albinos Johnny Winter déchirera l'air de la Cigale de ses sonorités saturées délicieusement rétros 70's. Enfin le méga tour funky yankee de Kool and The Gang exlosera sur l'Hexagone le Mardi 7 à Nimes et le Mercredi 8 à Nice.

Rockin' Joystickement vôtre et bonjour chez vous...

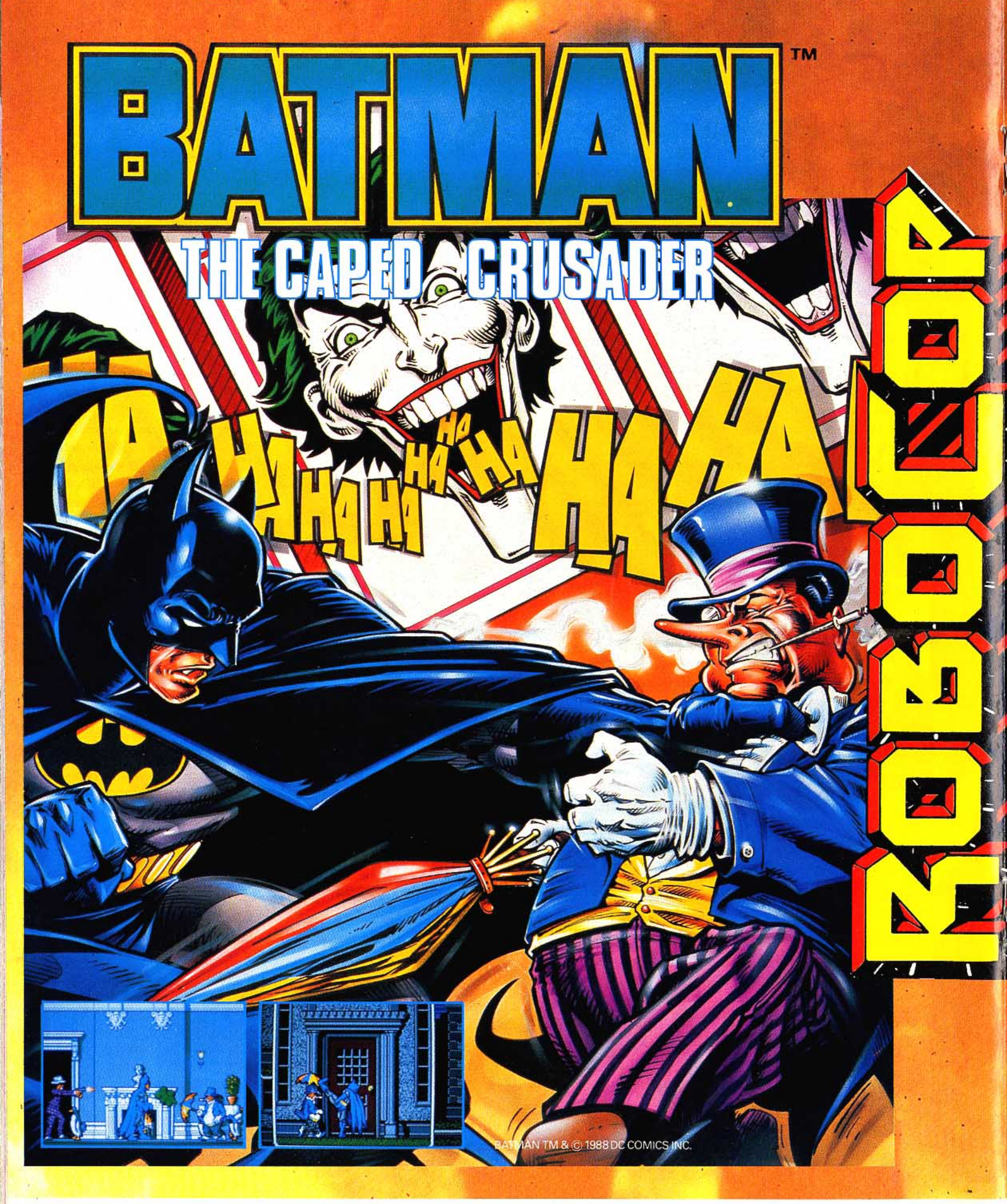
GERARD BAR DAVID



PROCLAIMERS



LA FORCE


BATMAN™
THE CAPED CRUSADER
HA HA HA HA HA HA HA HA
ROBOCOP
BATMAN TM & © 1988 DC COMICS INC.


DE OCEAN
DRAGONNINJA
T.M.
DATA EAST
ROBOCOP: TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED
SCORE:
HI SCORE:
TIME
ENERGY
ENEMY
HI SCORE:
TIME
05 44
ENERGY
ENEMY
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.



**Vous voulez faire peur à votre copain?
OK! le petit programme qu'on vous file va afficher un message d'alerte inquiétant sur l'écran. Quels que soient ses efforts, votre copain ne pourra jamais cliquer sur l'option "ANNULE" puisque la boîte d'alerte fuira devant son pointeur de souris. A la fin du compte à rebours, votre copain affolé craquera, et éteindra son ordinateur. Sinon bonjour l'apocalypse sur l'écran. Au fait, ce programme ne causera aucun dommage à vos programmes, disques durs, machines et autres périphériques connectés à votre bécane!**

**Tapez ce listing en basic G.F.A versions 2.02 ou supérieures.
Faites imperativement une sauvegarde avant de faire RUN.
Ce programme ne fonctionne qu'en basse résolution.
Les possesseurs du COMPILATEUR peuvent avantageusement compiler ce listing afin d'obtenir un GNIARK.PRG plus anonyme.**

ATTENTION:Ce listing s'auto-detruira dans 30 secondes.

```
'
' gniark
'
'            J.Martinez 1988
'
' *** interdire le CTRL+SHIFT+ALTERNATE
'
On Break Gosub Break
'
' *** initialisations
'
Spoke &H484,Peek(&H484) And 254
Scr%=Xbios(2)
Restore Click
Gosub R_son
Click$=A$
Restore Clack
Gosub R_son
Clack$=A$
Restore Boom
Gosub R_son
Boom$=A$
'
' *** teste la resolution
'
If Xbios(4)
  Gosub Err_rez
  Goto Fin
Endif
'
' *** dessine le faux-ecran
'
Deftext 1,Ø,Ø,6
Deffill 3,2,8
Pbox Ø,12,319,199
Color 1
Line Ø,11,319,11
Text 119,9,»GNIARK.PRG»
'
' *** dessine la fausse fenètre
'
Deffill Ø,2,8
Pbox 6Ø,8Ø,26Ø,14Ø
Box 59,79,261,141
Text 72,9Ø,»  !!! ATTENTION !!! «
Text 72,1ØØ,»    ERREUR SYSTEME»
Text 72,11Ø,»Auto-destruction dans:»
Text 136,12Ø,»3Ø sec»
'
' *** dessine le cadre ANNULER
'
Defline 1,2,Ø,Ø
X%=86
Y%=125
Lpos_x%=X%-1
Lpos_y%=Y%-1
Pos_x%=Lpos_x%
Pos_y%=Lpos_y%
Get Lpos_x%,Lpos_y%,Lpos_x%+62,Lpos_y%+14,M$
Box Ø+X%,Ø+Y%,6Ø+X%,12+Y%
Box X%-1,Y%-1,61+X%,13+Y%
Text X%+2,Y%+9,»ANNULER»
Get Lpos_x%,Lpos_y%,Lpos_x%+62,Lpos_y%+14,O$
'
' *** dessine le cadre CONTINUER
'
X%=158
Y%=125
Box Ø+X%,Ø+Y%,76+X%,12+Y%
Text X%+2,Y%+9,»CONTINUER»
T%=3Ø
C%=15
Old_t=Timer+2ØØ
'
' *** boucle principale
'
Do
  If Timer>Old_t-1ØØ And C_flag%=Ø
    Void Xbios(32,L:Varptr(Clack$))
    C_flag%=1
  Endif
  If Timer>Old_t
    Old_t=Old_t+2ØØ
    Sub T%,1
    Text 136,12Ø,Right$(«ØØ»+Str$(T%),2)
    Put Pos_x%,Pos_y%,O$
    C_flag%=Ø
    Void Xbios(32,L:Varptr(Click$))
  Endif
  X%=Mousex
  Y%=Mousey
  If X%>158 And X%<234 And Y%>125 And Y%<139 And
Mousek=1
    Flag%=1
  Endif
  If X%>Pos_x% And X%<Pos_x%+62 And Y%>Pos_y% And
Y%<Pos_y%+14 And Mousek=1
    Sub C%,1
```

```
 Endif
 If X%>Pos_x%-1Ø And X%<Pos_x%+72 And Y%>Pos_y%-
1Ø And Y%<Pos_y%+24
  If X%>Pos_x%+35
   Sub Pos_x%,1Ø
   If Pos_x%<Ø
    Pos_x%=2Ø
   Endif
  Else
   Add Pos_x%,1Ø
   If Pos_x%>256
    Pos_x%=236
   Endif
  Endif
  If Y%>Pos_y%+7
   Sub Pos_y%,1Ø
   If Pos_y%<Ø
    Pos_y%=16
   Endif
  Else
   Add Pos_y%,1Ø
   If Pos_y%>185
    Pos_y%=17Ø
   Endif
  Endif
 Endif
 If Lpos_x%<>Pos_x% Or Lpos_y%<>Pos_y%
  Put Lpos_x%,Lpos_y%,M$
  Get Pos_x%,Pos_y%,Pos_x%+62,Pos_y%+14,M$
  Put Pos_x%,Pos_y%,O$
  Lpos_x%=Pos_x%
  Lpos_y%=Pos_y%
 Endif
 Exit If T%=Ø Or C%=Ø Or Flag%=1
Loop
If Flag%=Ø And T%<>Ø
 Goto Fin
Endif
Hidem
X%=Ø
Void Xbios(32,L:Varptr(Boom$))
Do
 Spoke &HFF824Ø,Random(&H1ØØØ)
 Bmove Scr%-X%,Scr%,32ØØØ
 X%=X%+(Int(X%/16Ø)*16Ø)+16Ø
 Exit If X%>32ØØØ
Loop
X%=Ø
Do
 Spoke &HFF824Ø,Random(&H1ØØØ)
 Bmove 5ØØØØ+(Int(Random(1ØØØ)*16Ø)),Scr%,32ØØØ
 Inc X%
 Exit If X%=1ØØ
Loop
Slpoke &H7Ø,Lpeek(4)
Fin:
Spoke &H484,Peek(&H484) Or 7
Spoke &HFF824Ø,&HFFF
End
"
Procedure Break
 "
 " * si break, ne rien faire
 "
 Stop
Return
"
Procedure Err_rez
 Local X%
 Cls
 Print «Gniark ne fonctionne qu'en basse resolution...»
 Print
 Print «désolé.»
 X%=Inp(2)
Return
"
Procedure R_son
 Local X%
 A$=»»
 Do
  Read X%
  Exit If X%=-1
  A$=A$+Chr$(X%)
 Loop
Return
"
" *** data son
"
Click:
Data Ø,2ØØ,8,16,11,128,12,Ø,13,Ø,13Ø,1Ø,13Ø,Ø,-1
Clack:
Data Ø,5Ø,8,16,11,128,12,Ø,13,Ø,13Ø,1Ø,13Ø,Ø,-1
Boom:
Data 7,&x11Ø1Ø111,6,31,13,Ø,12,5Ø,8,16,13Ø,2ØØ,13Ø,Ø,-1
```



Allez-y les chefs... On attend vos oeuvres

JOYSTICK Hebdo - KO de la semaine
177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER



JOYSTICK EN KIT

J'APPRENDS

TU VIENS DE TE POSER EN DOUCEUR SUR UNE NOUVELLE PLANETE DE L'INFORMATIQUE. UNE PLANETE DIFFERENTE DES AUTRES PAR UNE UTILISATION REGULIERE DE L'ASSEMBLEUR. LES PROGRAMMES ECRITS ICI, SONT TOUJOURS EN BASIC POUR L'ORGANISATION GENERALE MAIS, CHAQUE SEQUENCE JUGEE TROP LENTE SE TROUVE REMPLACEE PAR DE L'ASSEMBLEUR ET, TOUT CELA, DANS UN BUT, UN SEUL, ALLER VITE, TRES VITE, AVEC UNE ANIMATION FLUIDE. CES SOUS-PROGRAMMES EN ASSEMBLEUR VONT TE PERMETTRE DE CREER DES JEUX RAPIDES AVEC PLUSIEURS SPRITES ANIMES ET, NOUS ALLONS VOIR, ENSEMBLE, LEUR CONTENU ET LEUR UTILISATION A TRAVERS LA REALISATION D'UN JEU D'ARCADE.

SOMMAIRE

DESSINE-MOI UN AVION

Tu as vu la semaine dernière, dans le petit programme en Basic, un assemblage de caractères qui occupaient la place d'un avion. Le but n'était pas de dessiner mais de controler les limites d'une séquence écrite en Basic. Mais je te devais un vrai dessin qui, en même temps, nous donne l'occasion d'étudier le principe de préparation d'un Sprite, c-à-d d'un objet destiné à être déplacé (Sprite en français veut dire lutin).

Les méthodes varient, la plus simple consiste à juxtaposer des caractères redéfinis et, la plus complexe décompose le dessin en octets codifiés suivant les couleurs. L'affichage de caractères, malgré un temps de traitement plus long, permet une meilleure approche et, c'est le processus que l'on va retenir. Le gros défaut des caractères étant un affichage en une seule couleur, nous, nous allons prévoir la superposition de couleurs pour obtenir un beau Sprite, en assembleur évidemment pour être rapide.

Tu prends du papier quadrillé 5/5 et tu représentes des grands carrés de 8 par 8. Chaque carré constitue un caractère et, ceci te permet de définir les dimensions de ton Sprite, en longueur et en hauteur. L'écran en mode 1 contient 25 lignes de 4Ø caractères. Tu traces les contours de ton objet, puis les détails internes, en respectant chaque carreau qui constitue un pixel (point). Maintenant, avec ton dessin entièrement tracé, tu colories en sachant que, en mode 1, tu disposes de 4 couleurs. C'est exactement la présentation de l'avion avec, 6 caractères de long et 3 lignes, les INK matérialisées par le code 1, 2 ou 3.

Tu constates, maintenant, que plusieurs caractères contiennent plus d'une couleur. Pour reproduire un caractère comme CX (colonne C ligne X), par exemple, il te faudra afficher un caractère contenant tous les pixels 2 avec l'INK 2 et, superposer un second pour tous les pixels 1 avec l'INK 1, d'ou 2 caractères à redéfinir pour afficher CX à l'écran avec ses deux couleurs. Toute cette décomposition génère finalement 25 caractères à codifier pour être redéfinis.

Ton avion se précise, il te reste encore à calculer, pour chacune des 8 lignes des 25 caractères, la valeur représentée par les pixels.

Avec un petit rappel de l'octet et de l'hexadécimal tu vas voir: c'est Super Simple!!!

L'octet, avec ses 8 bits, le voici:

128 64 32 16 8 4 2 1

Le bit Ø vaut 1, le bit 1 vaut 2 etc... jusqu'au bit 7 qui vaut 128.

Si tu prends la première ligne du caractère AX, tu as 4 pixels, les bits 7,6,5 et 4, qui donnent en décimal: 128 + 64 + 32 + 16 = 24Ø. Cette addition s'avère fastidieuse et, il serait beaucoup plus simple de dire: 8 + 4 + 2 + 1 = 15. Génial non!!! tu viens d'utiliser l'hexadécimal en divisant par 16 toutes les valeurs décimales et, tu écris non plus = 15 mais = F. En hexadécimal 1Ø, 11, 12, 13, 14 et 15 sont remplacés par A, B, C, D, E et F.

Notre octet se présente maintenant avec les valeurs hexadécimales:

8 4 2 1 8 4 2 1

Et un petit exemple avec la dernière ligne du caractère AX, avec les bits Ø, 1, 2, 3, pour la partie basse qui donne: 1 + 2 + 4 + 8 = F (15). La partie haute, avec les bits 4, 5, 6 = 1 + 2 + 4 = 7. Finalement la valeur totale de l'octet s'écrit: 7F soit 127 en décimal (7 * 16 = 112 + 15).

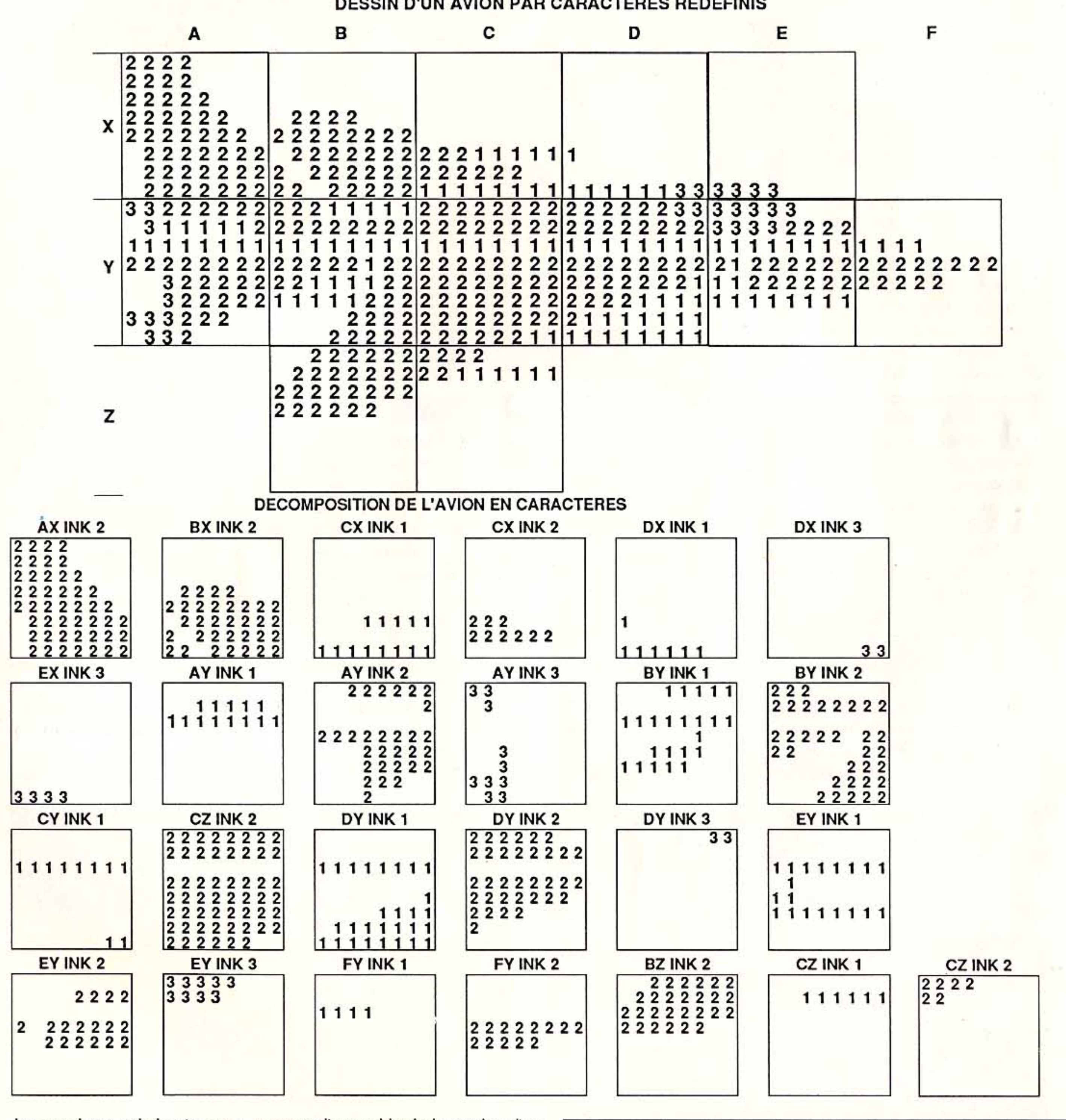
Maintenant tu prends du papier et un crayon et tu codifies les 25 caractères, sans regarder la solution!! on ne copie pas là-bas au fond!! attention j'ai les noms!!

Dès que tu as rendu ta feuille on met des notes sur le petit controle en base 16 et, il faut avoir presque 2Ø/2Ø!! Le programme qui suit contient toute la redéfinition des caractères avec l'instruction SYMBOL et, l'affichage pour controle, de ton Super avion. Un avion qui va, très bientot s'animer. Comme toujours, tu saisis le listing avec en début AUTO 1Ø,1Ø, et en fin SAVE»KIT. Un petit RUN pour découvrir ton dessin en changeant les couleurs suivant tes gouts en ligne 58Ø. Le symbole & qui précède toutes les valeurs signifie qu'il s'agit d'hexadécimal.

```
1Ø 'definition des caracteres
2Ø SYMBOL AFTER 15Ø
3Ø '
4Ø 'avion
5Ø '
6Ø 'AX INK2
7Ø SYMBOL 255,&FØ,&FØ,&F8,&FC,&FE,&7F,&7F,&7F
8Ø 'BX INK 2
9Ø SYMBOL 254,Ø,Ø,Ø,&78,&FF,&7F,&BF,&DF
1ØØ 'CX INK 1
11Ø SYMBOL 253,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,&1F,Ø,&FF
12Ø 'CX INK 2
13Ø SYMBOL 252,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,&EØ,&FC
14Ø 'DX INK 1
15Ø SYMBOL 251,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,&8Ø,Ø,&FC
16Ø 'DX INK 3
17Ø SYMBOL 25Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,&3
18Ø 'EX INK 3
19Ø SYMBOL 249,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,&FØ
2ØØ 'AY INK 1
21Ø SYMBOL 248,Ø,&3E,&FF
22Ø 'AY INK 2
23Ø SYMBOL 247,&3F,&1,Ø,&FF,&1F,&1F,&1C,&1Ø
24Ø 'AY INK 3
25Ø SYMBOL 246,&CØ,&4Ø,Ø,Ø,&2Ø,&2Ø,&EØ,&6Ø
26Ø 'BY INK 1
27Ø SYMBOL 245,&1F,Ø,&FF,&4,&3C,&F8
28Ø 'BY INK 2
29Ø SYMBOL 244,&EØ,&FF,Ø,&FB,&C3,&7,&F,&1F
3ØØ 'CY INK 1
31Ø SYMBOL 243,Ø,Ø,&FF
32Ø 'CY INK 2
33Ø SYMBOL 242,&FF,&FF,Ø,&FF,&FF,&FF,&FF,&FC
34Ø 'DY INK 1
35Ø SYMBOL 241,Ø,Ø,&FF,Ø,&1,&F,&7F,&FF
36Ø 'DY INK 2
37Ø SYMBOL 24Ø,&FC,&FF,Ø,&FF,&FE,&FØ,&8Ø
38Ø 'DY INK 3
39Ø SYMBOL 239,&3
4ØØ 'EY INK 1
41Ø SYMBOL 238,Ø,Ø,&FF,&4Ø,&CØ,&FF
42Ø 'EY INK 2
43Ø SYMBOL 237,Ø,&F,Ø,&BF,&3F
44Ø 'EY INK 3
45Ø SYMBOL 236,&F8,&FØ
46Ø 'FY INK 1
47Ø SYMBOL 235,Ø,Ø,&FØ
48Ø 'FY INK 2
49Ø SYMBOL 234,Ø,Ø,Ø,&FF,&F8
5ØØ 'BZ INK 2
51Ø SYMBOL 233,&3F,&7F,&FF,&FC
52Ø 'CZ INK 1
53Ø SYMBOL 232,Ø,&3F
54Ø 'CZ INK 2
55Ø SYMBOL 231,&FØ,&CØ
```

```
56Ø '
57Ø 'edition pour controle
58Ø MODE 1:x=1Ø:y=1Ø:INK Ø,Ø:INK 1,13:INK 2,9:INK 3,7
59Ø PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
6ØØ LOCATE x,y:PEN 2
61Ø PRINT CHR$(255);CHR$(254);
62Ø PEN 1:PRINT CHR$(253);CHR$(8);
63Ø PEN 2:PRINT CHR$(252);
64Ø PEN 1:PRINT CHR$(251);CHR$(8);
65Ø PEN 3:PRINT CHR$(25Ø);CHR$(249);
66Ø LOCATE x,y+1
67Ø PEN 1:PRINT CHR$(248);CHR$(8);
68Ø PEN 2:PRINT CHR$(247);CHR$(8);
69Ø PEN 3:PRINT CHR$(246);
7ØØ PEN 1:PRINT CHR$(245);CHR$(8);
71Ø PEN 2:PRINT CHR$(244);
72Ø PEN 1:PRINT CHR$(243);CHR$(8):
73Ø PEN 2:PRINT CHR$(242);
74Ø PEN 1:PRINT CHR$(241);CHR$(8);
75Ø PEN 2:PRINT CHR$(24Ø);CHR$(8);
76Ø PEN 3:PRINT CHR$(239);
77Ø PEN 1:PRINT CHR$(238);CHR$(8);
78Ø PEN 2:PRINT CHR$(237);CHR$(8);
79Ø PEN 3:PRINT CHR$(236);
8ØØ PEN 1:PRINT CHR$(235);CHR$(8);
81Ø PEN 2:PRINT CHR$(234);
82Ø LOCATE x+1,y+2:PRINT CHR$(233);
83Ø PEN 1:PRINT CHR$(232);CHR$(8);
84Ø PEN 2:PRINT CHR$(231);
```

Cette séquence d'affichage est là uniquement pour te permettre de voir le dessin mais, elle sera remplacée par un sous-programme en assembleur. Et, quand on en sera à l'animation, tu ajouteras derrière l'appareil un échappement de tuyère variable, comme dans un jeu de professionnel!!! Voilà pour le premier Sprite, il y en aura d'autres, après avoir vu comment les organiser.

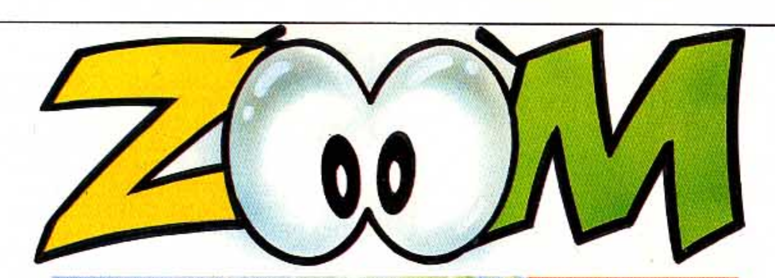


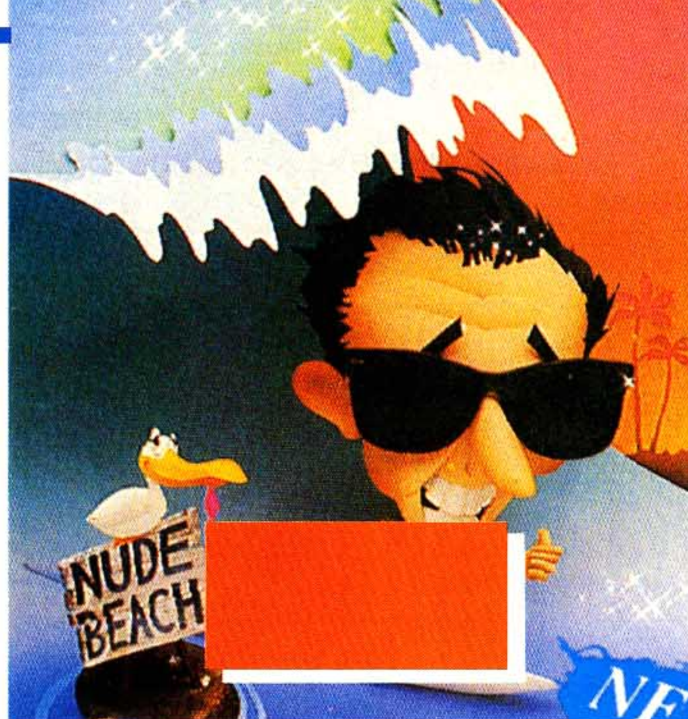
La semaine prochaine tu auras une vue d'ensemble de la gestion d'un Sprite, avec le détail du contenu des descripteurs. Ensuite ce sont les routines en assembleur et, les échanges avec le Basic. Tout un ensemble pour nous préparer des listings d'enfer!!!

Bien joystiquement vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

L'organisation complète de la gestion d'un Sprite et le début des routines en Assembleur. Tous les commentaires pour l'Assembleur à la portée de tous.





LEISURE SUIT LARRY II GOES LOOKING FOR LOVE (IN SEVERAL WRONG PLACES)!

Non, cette phrase n'est pas issue de mon esprit pervers, c'est tout simplement le titre du dernier soft de SIERRA ON-LINE. Si vous avez bonne mémoire LEISURE SUIT LARRY (avec ALT X pour éviter les questions au début) ne doit pas vous être inconnus : souvenez-vous, un adolescent attardé en costard blanc, une histoire de LOUNGE LIZARD et une nuit entière pour le dépraver? Ca y'est, ça fait tilt, euh! pardon, JOYSTICK! Eh bien voici le tome 2 (savoie!). Aprés lui avoir bourré la gueule dans l'aventure précédente, vous allez devoir, cette fois-ci, lui faire jouer au docteur avec de charmantes jeunes filles, si vous voiiiiiyez ce que je veut dire! Autrement dit il va devoir se servir de son joystick pour autre chose que pour détruire des aliens abrutis! Pour corser le tout un docteur fou menace LOS ANGELES où, comme par hasard, LARRY drague la gueuse! LEISURE SUIT est plus qu'un simple jeu d'aventure, c'est une vraie saga, une BD cochonne animeé, un scénario en béton (rêve pas LARRY!) et un humour défiant toute concurrence. Le système de jeu est maintenant bien connu des accros de la maison, c'est le même que celui utilisé pour KING QUEST, POLICE QUEST, SPACE QUEST et bien d'autres hits de la marque. Son succés tient à la combinaison mi-souris, avec menus déroulants et gestion des déplacement du personnage, mi-clavier pour taper (pas trop fort quand même!) des ordres et des phrases complètes. Seul inconvénient, la notice et le soft sont entièrement en anglais et requierent un bon niveau. Les graphismes sont assez spéciaux, ils sont loin de la qualité des fresques des THE PAWN et autres JINXTER, mais sont là pour donner une ambiance BD, et y réussissent parfaitement. Tiens j'avais pas remarqué sur la boîte la phrase "FOR ADULTS" alors que ça fait une heure que le fils de ma voisine prend son pied (c'est le cas de le dire!) avec LARRY. C'est encore le coté puritain des yankees qui leur pousse à marquer ça sur la jaquette. Pourtant LARRY n'est pas plus hard qu'un certain poster distribué dans les boites de BARBARIAN! Les pages écrans sont parsemées de petites animations genre voitures qui passent, train roulant au loin, autres personnages se baladant alentours, drapeaux flottants au vent, et des tas de petits détails rendant l'aventure très réaliste. Au chargement si vous ne touchez à rien, un petit film animé vous raconte les premières aventures de LARRY à LOS ANGELES, histoire que vous sachiez un peu d'où il débarque, le tout accompagné d'une petite musique sympathique. Parlons-en de la musique: si vous avez un synthé, Le programme gère la prise MIDI, ainsi, une fois l'option et la marque de votre synthétiseur sélectionnées, vous aurez la joie de voir s'échapper par votre ampli une qualité de son à faire rougir de honte un amiga! Cette option se trouve dans les menus déroulant de gestion du jeu. Ainsi à partir de ces menus vous pouvez sauver la partie en cours, en charger une précédement sauvegardée, monter le son,





le baisser et même changer de niveau de jeu. Le soft comporte un dictionnaire d'une centaine de mots courants et d'un vérificateur orthographique assez puissant mais comme je l'ai dit plus haut, sans un bon niveau d'anglais et un big dico, c'est même pas la peine d'essayer. Avant de finir, juste un mot sur la saloperie de protection qu'il ont mis: le manuel comprend des photos de girls avec leur numéro de téléphone, jusque là, pas de problème, mais là où cela devient profondèment scandaleux, c'est que les photos du manuel sont illisibles, il faut donc passer trois heures avec le manuel pour tenter de découvrir s'il s'agit de l'une ou de l'autre! Les pirates se feront une joie d'enlever cette protection, si ce n'est déja fait, et encore une fois c'est l'utilisateur honnête qui aura payé le soft qui sera désavantagé et inutilement ennuyé. Cette pratique est scandaleuse, et il est temps que les éditeurs réagissent dans le bon sens devant l'insuccés de leurs protections en vue de favoriser, enfin, le consommateur honnête qui claque deux cent balles et plus pour des softs qui sont loin de toujours le valoir*. Si LARRY est chaud show cette semaine, c'est pour son fabuleux scénario, sa réalisation parfaite, son humour, et ses cochonneries...hé, hé! Mais pas pour sa protection!

A ne pas mettre entre toutes les mains!

(* Tout le monde sait que les protections sont nécessaires, lorsqu'on aborde les domaines fréquentés par Larry. NDLR)

Ed. SIERRA

disponible : PC,MAC,IIGS

Testé sur ST



TIMBER

TEENAGE QUEEN

Le chaud-show d'il y a quelques semaines sur AMIGA. Voila maintenant que la cochonne d'ERE montre son cul sur ST! Les bruits qui courent comme quoi l'attachée de presse d'ERE aurait posée pour TEENAGE sont entièrement faux, quoique les dessins ont d'abord été faits sur papier pour être digitalisés et être enfin retouchés à l'écran. La version ST pert un peu de sa qualité mais reste quand même suffisement bandante. Il y a juste un peu plus de grain. De toute façon, vus l'état de transe dans lequel vous sombrerez en jouant avec ma copine, vous ne remarquerez même pas la différence. Par contre au niveau du son rien n'a changé, les spasmes lubriques de la d'moiselle d'en façe sont toujours aussi excitants, diantre, j'en ai la sueur au front! Les «viens jouer avec moi!» chuchotés dans un baiser m'ont fait tomber de mon siège. Non! Pas son petit rire calin, Acht! Ca y est je me trompe de joystick! Shiiiit! Y en a plein l'écran. Allez, je lui fait un reset et allume la télé avant que ce soit elle qui recommence à m'allumer! Dur métier!?!

Ed. ERE

disponible : AMIGA, PC

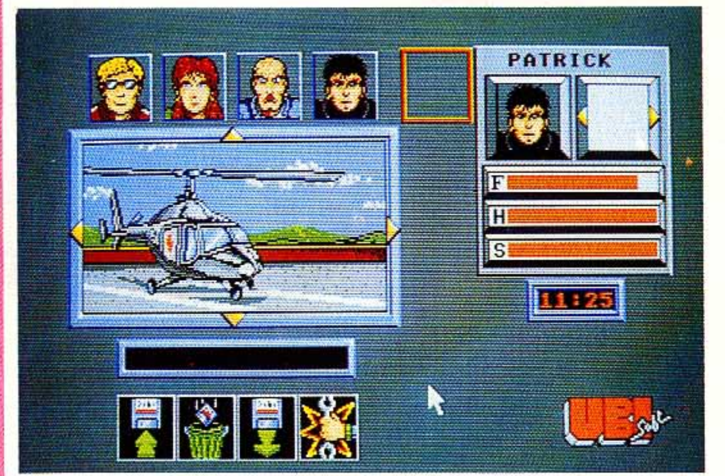
Testé sur ST

ZOMBI

C'est une vieille connaissance, mais aujourd'hui, il renait sur ST. graphiquement c'est plus bô, et c'est quand même la moindre des choses. Tout se dirige à la souris, et c'est tant mieux. Les chargements entre chaque decor sont vraiment trés longs et trés chiants, m'enfin on est loin de ROGER RABBIT quand même, genre le soft où l'on attrape des crampes au bras à force de changer de disquette.

RV dans un tout prochain numéro de votre JOYSTICK Hebdo préféré pour la solution complète et en couleurs de ce jeu complètement destroy...





Ed. UBI SOFT

disponible : C64, AMSTRAD CPC

Testé sur ST



DRAGON NINJA



Et une adaptation d'arcade, une !!! Pour ne pas changer, Imagine nous a concocté un MUST absolu en matière de jeu d'arcade. Il s'agit de l'adaptation directe de Dragon Ninja version Arcade. D'ailleurs pour votre culture générale sachez que le titre d'origine est "Bad Dudes Versus Dragon Ninja". Pour ceux-ce qui ne connaissent pas Dragon Ninja eh bien je vous raconte vite fait: "Vous êtes un Ninja super-balèze-costaud, et vous devez castagner tout le monde sans savoir pourquoi. Vous pourrez remarquer que pour une fois les scénaristes ne se sont pas cassé le derche pour trouver un scénario, la preuve y en a pas !!!

Coté réalisation c'est superbe, d'ailleurs je commence à en avoir marre de voir les éditeurs sortir des musts à tout bout de champ. En ce qui concerne la réalisation c'est fantastique, ça bouge dans tous les sens, par exemple, au premier niveau je me suis retrouvé agressé par 7 ennemies, plus un chien qui passait par la, sans compter l'énorme camion qui a traversé l'écran a toute vitesse (pour les intéressés je signale que ledit camion occupe toute la largeur de l'écran) c'est tout simplement génial !!!! Ca bouge a toute vitesse, et je vous jure que ce déébut d'année s'annonce très très speed chez Imagine, ça va cartonner !!!

Et pour ceux qui disent que le CPC c'est de la m..., eh bien ils peuvent ranger leurs jurons, vendre leur bécane et s'acheter un CPC, car maintenant, point de vue son c'est d'acier, puisque tous les éditeurs ont compris d'un seul coup qu'il était possible de faire de la très bonne digitalisation sur CPC, la preuve, y'a ka écouter Robocop parler. Le manoir de mortevielle et maintenant Dragon Ninja car lorsque vous mourrez votre zéro s'ecrit: "ahhhhh !!!", et lorsque vous changez de niveau il vous dira d'une voix suave: " I'm Bad!!!', ou quelque chose comme ça, parce que l'anglais et moi ça fait trois (tout comme les maths d'ailleurs). Bref je vais pas vous retenir plus longtemps en vous disant du bien de ce super soft !!! On l'achète et plus vite que ça. D'ailleurs si ça continue comme ça vous allez être fauchés comme les blés.

Ed. IMAGINE

disponible : CPC, SPECTRUM, COMMODORE

Testé sur CPC

FOOTBALL MANAGER II



Fou de balle manager deux !!!
Je me souviens, il-y-a de ça 5 ans, j'étais encore jeune et beau (quoi que beau je le suis toujours) j'avais beaucoup joué à football manager, il faut dire que pour les pokes le jeu était assez classouille et plutot innovateur, une simulation économique basée sur le foot. Ah, évidemment la programmation était en basic, mais bon, le jeu était là koa. Et j'avoue sans honte que j'y ai passé au moins 2 mois sur ce jeu et qu'à la fin j'ai quand même réussi à gagner la coupe du monde.

Mais bon, je sais pas si vous êtes au courant mais nous sommes en 1989 et ça fait 5 ans de cela, donc en ce début 1989 ils nous ont ressorti football manager, c'est sûr il est plus beau, mais bon, ça n'intéresse plus personne ce genre de jeu, et ceux que ça intrigue auront déjà joué au moins une fois à football manager numéro un. Donc on jette au fond de la poubelle et on oublie vite tous les souvenirs...

Ed. ADDICTIVE

disponible : CPC, ST, AMIGA, PC

Testé sur CPC

LES FUTURISTES

Voici une compilation pour les nouveaux arrivants sur CPC qui nous est offerte par Infogrames et sa superbe attachée de presse (Rhaaaaa Lovelyyyyyyy !!!!!!). Reprenons nos esprits et parlons soft. Une compilation est comme vous le savez tous un ensemble de jeux plus ou moins récents regroupés sur une ou plusieurs disquettes ou cassettes. En loque errante ici nous pouvons trouver Bob morane S.F., le syndrome, despotik design, Z comme Zark Davor, Crafton & Xunk, Cybor, Star Boy, et l'hépiss(eurie). Donc comme d'habitude je vais vous décrire tout cela dans l'ordre:



Bob Morane S.F. : Une espèce de Prohibition, pas trop mauvais et qui se démarque du lot par un scrolling de très bonne qualité.
Le syndrome : Ancien Melt-Down renommé le syndrome, c'est un clone (pas un clown) de Crafton & Xunk et autres, pas particulièrement génial.
Despotik Design : Très dur le jeu, un arcade aventure encore un, mais il est hyper dur, mais c'est un arcade aventure, oui mais il est très dur...
Z comme Zark Davor : Un très bon shoot'em up (j'aime bien ce mot) qui se déroule sur un scrolling multidirectionnel. Très bon.
Crafton & Xunk : Le Must en matière d'arcade aventure génial, il n'a pas pris une seule ride en 3 ans d'existences.
Cybor : un très mauvais jeu d'arcade aventure.
Star Boy : Un bon jeu de grimpette qui est très dur.
L'hepiss (partout) : Alors là, j'ai craqué car ça faisait un bail que j'avais pas joué à ce super jeu d'arcade aventure (un de plus), c'est génial un p'tit mec genre le gus que l'on a pu voir dans Hero sur CBM 64 et console Atari 2600 qui se balade dans une usine.
Conseil: si la compil' est dans vos moyens, vous pouvez l'acheter sans problème because ça rappelle de très bons souvenirs.

Ed. INFOGRAMES
disponible : CPC, THOMSON
Testé sur CPC

SKYX

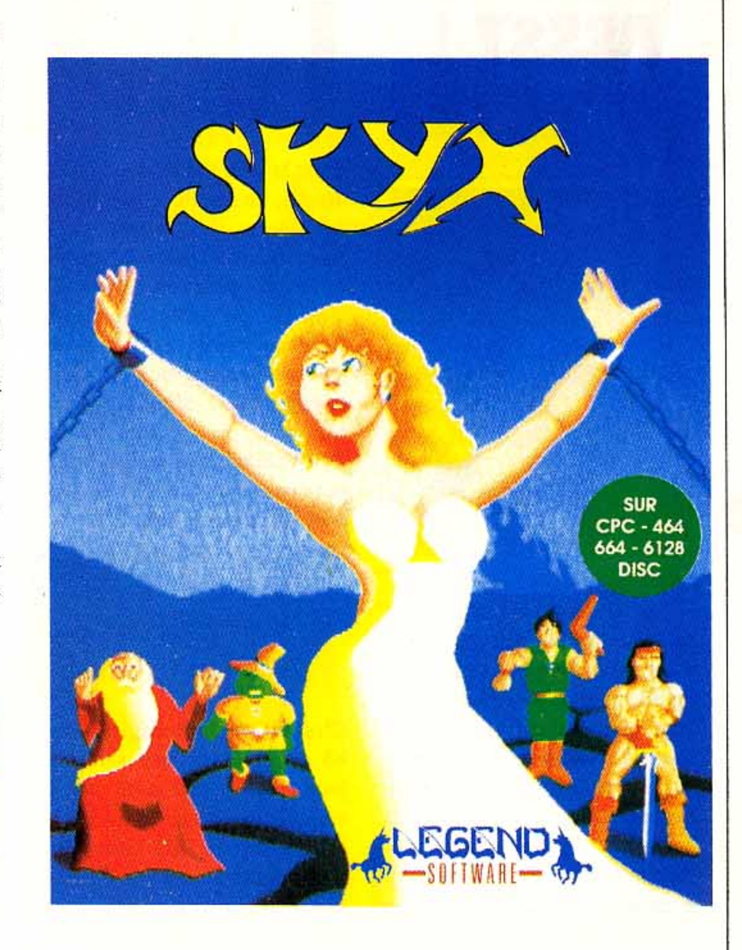
Lorsque je reçus la pré-version de Skyx, c'est avec la plus grande joie du monde que je voulus le charger, mais malheureusement, la protection m'empêcha de jouer puisque le système anti-piratage ne voulu pas croire que c'était Legend Software qui m'avait envoyé la disquette, ah lalala ces ordinateurs...

Bref hier je reçus la version définitive du jeu. Je m'attendais au pire, mais au bout de 15 essais je parvins a charger correctement le jeu. Ouf mon honneur est sauf. Eh bon, je sais pas comment traiter ce jeu, puisque c'est le premier de Legend Software, en fait il s'agit de la copie du jeu de café appelé Super Qix 98%, je sais pas si vous le connaissez ? Non, bon vous êtes un petit bonhomme et vous devez remplir l'écran en formant des formes (ouhh la répétition !!!) qui une fois fermés se remplissent par quelques pixels de couleurs qui ne sont en fait, que des morceaux du dessin final. Je sais pas si c'est clair, mais en tout cas le jeu est très chouette.

Et bien figurez-vous que Skyx reprend le même principe. Bon, point de vu réalisation c'est pas génial mais bon, ce n'est qu'un premier jeu, personnellement je trouve que l'ensemble fait un peu débutant, les graphismes sont moyens, l'animation est correcte, le son n'est pas génial. Je sais pas, le jeu est marrant, mais il manque une petite note pro là dedans, je sais vraiment pas d'où ça vient. Bref, toujours est-il que ce jeu avait peut-être de l'intérêt, il y a 5 ans, mais aujourd'hui... bof !tellement dépassé qu'il en est devenu une légende, un conte pour pisse-culotte !

Alors, un conseil essayez-le avant de l'acheter, je crois que c'est ce qu'il ya de mieux a faire.

Ed. LEGEND SOFTWARE
disponible : CPC
Testé sur CPC



PHANTOM FIGHTER

Depuis que Katakis à été interdit de vente, les clones n'arrêtent pas de sortir, stimulés par la campagne médiatique de R-TYPE. PHAMTOM FIGHTER fait partie des émules du genre, à ceci près, qu'il est d'une qualité effarante. Les jeux d'arcade micro approchent de plus en plus la qualité de certaines consoles de jeux de café, mais PHAMTOM n'y va pas par quatre chemins : il tente de les égaler. Et c'est pratiquement réussi tant le scrolling est irréprochable et les graphismes somptueux. Les attaquants sont aussi variés et nombreux que les softs sur MACINTOSH... Ils sont hyper bien dessinés et sortent de n'importe quel endroit de l'écran trompant le joueur à la moindre seconde d'hésitation. Votre vaisseau navigue dans une grotte sous-terraine à faire palir d'envie un spéléologue! Quand à la musique elle est géniale et hyper stimulante! Les fans du genre se doivent de le posséder immédiatement, pour les romantiques je vous conseillerais plutôt RODY ET MASTIKO, si vous voyez ce que je veut diiiire!!!







Ed. MARTECH
disponible : AMIGA
Testé sur AMIGA

PSSST !
La rubrique de l'indiscrétion

DRAGON NINJA
IMAGINE
ST



La préversion nous est enfin parvenue! C'est assez pas mal! La présentation est exactement la même que dans le jeu de café! Pareil pour le jeu, le sprite est aussi gros et aussi bien dessiné que dans le coin op. L'animation du personnage est saccadée mais trés rapide ce qui gomme de beaucoup l'inconvénient. Par rapport à de nombreuses adaptations il est trés jouable! Mais je ne vous dévoile pas tout, test complet à venir!

COSMIC BOUNCES
AMIGA

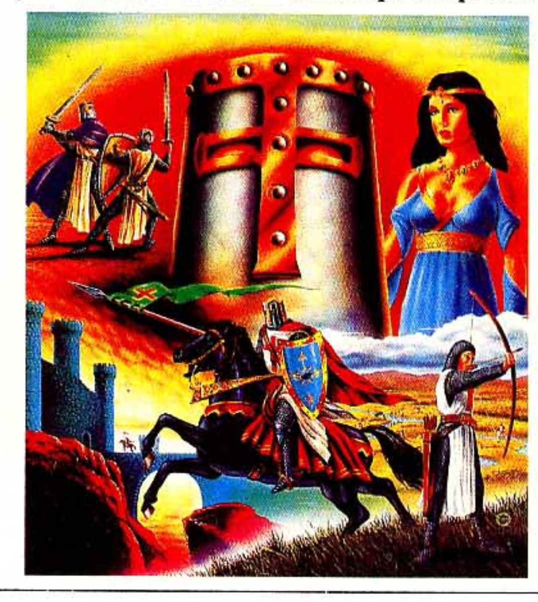
C'est le type même du jeu que je déteste, un scrolling vertical avec des décors pseudo-spatiaux sur lesquelles vient rebondir une balle de tennis, pourquoi une balle de tennis, on s'le demande? Graphiquement c'est trés beau, mais je soutiens que ce jeu n'a aucune sorte d'intérêt. Bon je retourne à mon SPACE INVADERS, là au moins je ne me pose pas de question, et les aliens sont à leur place: dans l'espace!

FIRE ZONE
PSS
ST

C'est un jeu de stratégie, pas trés bô du tout, pas trés agréable à jouer, assez mal géré car pas complètement à la souris. Bref on est trés loin de UMS. La représentation du terrain est vue du dessus et est trés mal dessinée. Pas de grandes batailles célèbres, pas d'armées existantes mais, par contre, plusieurs types de combats. Malgré tout cela reste un soft pas trés attrayant. Hé hop, direct poubelle!

IRON LORD
UBI - SOFT
ST

Hé! hé' hé! V'l'à t'y pas que j'ai trouvé une démo du jeu fantôme le plus connu sur la planète! C'est assez étrange, cela représente une gigantesque tête de mort ouvrant la bouche. Et dans la bouche, quand je titille mon bâton de joie (espèce de dégueulasse, tu pourrais te retenir), y a un gars genre soldat du moyen age qui se meut dans un scrolling multi-directionnel! Oui, une sorte de GAUNTLET quoooooi! PUFFY'S SAGA leur a tapé sur le trognon, chez UBI! Mais graphiquement, c'est vraiment trés, trés bô. Il faut dire que depuis qu'ils nous le promettent, ils ont eu le temps de le puffiner!



INFOS PAS GENEES

Il est rare que l'on vous parle d'APPLE dans JOYSTICK Hebdo. Et bien, aujourd'hui, nous allons le faire, car c'est plutôt interessant de voir ce qui se passe chez les autres, afin de découvrir ce qui va nous tomber sur la tronche bientôt. Tout d'abord, il va y avoir plein de naissances cette année à CUPPERTINO, le berceau de la pomme. En principe, il y en aura quatre, comme les moustiquaires, quatre nouveaux MACS qui vont encore driver le marché des outils informatiques. L'un d'entr'eux est surnommé non pas d'ATAGNAN, mais COLUMBO, héros bien connu de nos après midi de chien. Plus mieux encore que mieux, plus loin qu' Hypercard, voilà Supercard qui vous filera la couleur, (256 pour les gourmands), le multifenètrage bien sûr et qui pourra reconnaître les FPD et autres grands écrans. Je rappelle à tarte, qu' il y a peu, la société IC products présentait un système comparable à Hypercard, mais tournant sur MAC 2 donc en couleurs. Et pendant ce temps là, STEVE JOBS rigole. «Mais qu'est ce que ça a à voir avec Apple?», qu'il demande le petit niais, là bas au fond du couloir. TOUT. Car sans ce mec et son pote WOZZNIACK, tu en serais encore à sucer des crayons de papier à la place de ton baton de joie! Car ce sont ces mecs qui ont fait exploser le micro ordinateur, et qui ont lancé la mode de tout commencer dans un garage. Idée que beaucoup ont pompé, sans avoir d'autre idée que de raconter qu'ils ont également démarré dans un garage! Ce que je faisais tous les matins avec ma moto d'ailleurs! Donc Steve Jobs rigole car il commence à livrer son NEXT, dans les universités et chez certains utilisateurs privilègiés.

LE GRAND ZOO

Philippe PLAS, André et Louis Marie ROCQUES

Champs-sur-Marnes, à quelques bonnes encablures du boulevard Saint-Germain. Dur la France profonde, persuadé que j'étais que la fin de l'univers civilisé se situait aux alentours de la Garennes Colombes. Philippe, André et Louis-Marie, trois pour le prix d'un, la complète de Silmarils. Une poignée de mètres carrés propres sur eux, une banlieue clean, la machine à café et le grand frère Bull à vue de moniteur. Leur décor au quotidien est brossé. La saga silmarilienne s'ouvre fin 87 avec Manhattan Dealers, une grande bastonnerie anti-blanche dans une ligne (de poudre) allant de Double Dragon à Karate Champ. Louis-Marie Rocques se fout la seringue dans l'oeil: le jeu n'aura ni la furia jouissive du premier, ni la pêche blitzée du second. Il se livrera, lui qui nous





MADSHOW

avait tous envoyés en l'air avec l'Aigle d'or, à une auto-critique fair-play en diable. Le gros bonnet accepte de porter le chapeau. Au moment ou tout le monde réalisait que personne ne savait tout faire, il se la joua en solo, à l'ancienne, sans graphiste ni musicien. De l'histoire ancienne, n'y revenons plus. Le présent, ce sont les galères, les petites barques plutôt, de la micro-entreprise cellulaire. Concilier la beauté, l'intelligence et son petit ego, mais faire du chiffre quoi qu'il arrive et rester dans la course à côté des gros. «On essaye de se raccrocher à un marché potentiel connu pour faire des chiffres de vente qui ne seront pas ou le maximum ou le minimum». Philippe Plas, le programmeur de la version PC de Manhattan, sera sans doutes le plus philosophe, le plus cynique peut-être, le plus lucide en tout cas. «Je donne toujours cet exemple: d'un coté il y a Bergman et Fellini, de l'autre coté il y Lucas et Spielberg. L'un n'est pas plus mauvais que l'autre... Je crois qu'on peut même faire la différence entre Rambo et Indiana Jones. Il y en a un qui est relativement primaire, il y en a un autre qui n'a pas de prétentions intellectuelles mais qui reste à peu près cohérent». La différence entre le racolage et la séduction...



SILMARILS au complet

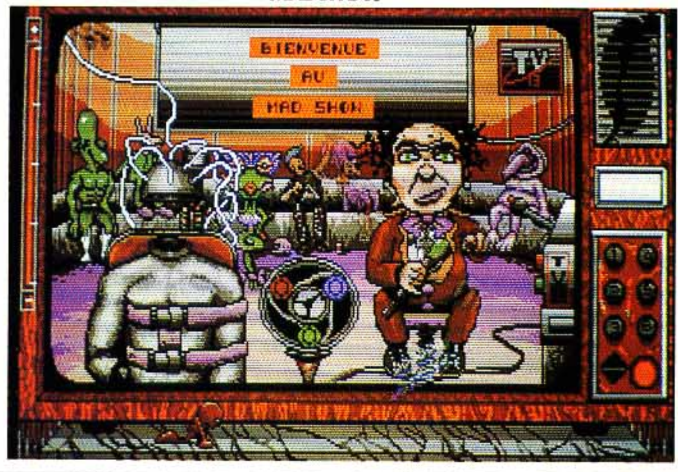


MANHATTAN DEALERS

Alors on suit les traces des valeurs sûres, en gardant un pied léger sur le champignon de la création. Le public n'apprécie pas toujours les cellules grises retournées à l'état sauvage. L'autre présent, c'est Mad Show. Quatre jeux d'arcade liés par une sauce aux relents de satyre ludico-télévisuelle glauque et destroy. Trop vert et trop kistch pour s'en lécher les doigts jusqu'au moignon ou crever l'audimat des étalages. Il faudrait pourtant avoir perdu tous ses dixièmes pour ne pas y voir les brillants prémices d'un futur paf micro ou du moins une jolie petite gueule d'atmosphère. André Rocques, le frangin à l'autre, s'est livré à une pittoresque démonstration d'animation de sprites sur différents plans, afin de donner une illusion de troisième dimension, une 2D et demi en somme. Technique bonne franquette: lourder les élements (personnages, décor) les uns par dessus les autres sur un écran qui ne sera affiché qu'une fois tout ce boxon bien rangé (de telle sorte que les personnages censés se trouver derrière et dessinés en premier seront recouverts par ceux placés devant). Simple, mais lent et pas trés élégant algorithmiquement parlant. Technique du chef: réécrire la routine de manipulation des blocs en demandant de préciser le numéro du plan (premier, deuxième, quatrième dimension). Pour l'affichage du sprite, on verifiera pour chaque pixel si rien ne se trouve déjà sur un plan plus proche. Si oui, le point est invisible, sinon il doit apparaitre et on l'affiche. Beaucoup mieux sapé. L'arbre qui cache la forêt (fin de la parenthèse concession de la créativité débridée à la programmation conceptuelle). Ca manque encore d'ambition tout ca, de prétention surtout. Il est symptomatique pour un développeur de ne pas s'imaginer qu'il concocte forcément le meilleur jeu du monde. Targhan est sur sa rampe de lancement, mais on attend, sinon le méga-soft du siècle, du moins plus consistant que Manhattan Dealers. Les trois larrons évoquaient les fédérales aventures 3D de Sierra-On-Line, il faut en faire un crédo. Par ici les enfants, c'est le bon chemin. Abreuvez-vous du tout récent Leisure Suit Larry Goes Looking For Love, un joyau purement asta écrit par un Al Lowe déchainé. Prenez-en de la graine, et ne perdez pas de temps avant de vous décider à devenir géniaux...

François COULON

MADSHOW



MADSHOW



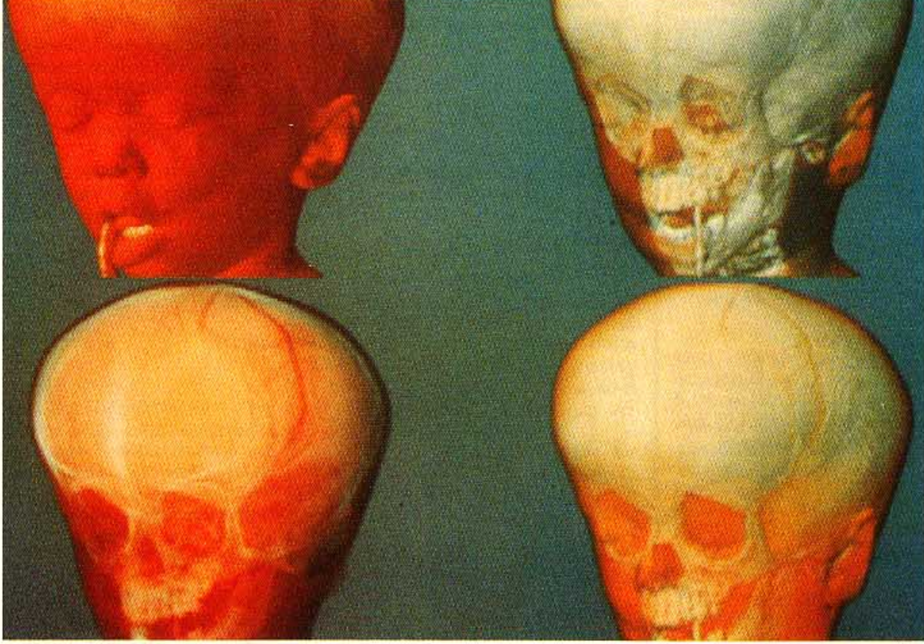
IMAGINA

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

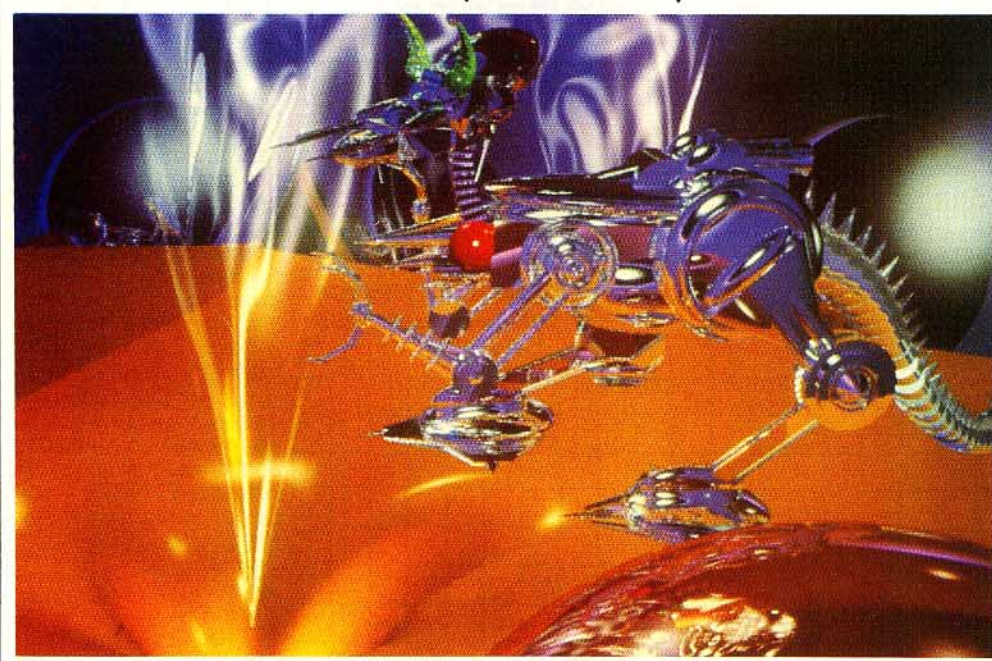
LE MIROIR AUX ILLUSIONS

Réveillez-vous, bonjour! Bientôt c'est IMAGINA. Du 8 au 11 février, à Monte Carlo. Je vais donc en profiter pour vous montrer de nouvelles images, en liberté, donc très belles. Important et nouveau, l'image de synthèse a traversé les murs de la connaissance technique et pénètre tous les domaines, artistiques, industriels, médias et même les derniers refuges ludiques. Alors, à Monte Carlo, des artistes de tous bords, de toutes nationalités, viendront présenter et expliquer leurs créations. Des supers techniciens seront présents pour parler des supers machines, à architecture parallèle, ou de systèmes de relations entre différentes bécanes qui permettront d'accélérer les calculs et donc la fabrication des images. Si vous avez aimé LUXO JUNIOR, RED'S DREAM et TIN TOY, réjouissez-vous. Vous pourrez les voir en version intégrale et les revoir autant que vous le souhaitez, tous, et si vous êtes sages et bien introduits, rencontrer ceux qui nous préparent le grand choc des futurs programmes de télé, avec l'apparition des présentateurs de synthèse. Bien mieux que MAX HEADROOM, qui n'est qu'une super supercherie. (Un acteur maquillé et costumé super raide, qui nous a fait planer pendant des mois. Son succès irrita si fort les spécialistes d'images de synthèse, qu'ils balancèrent le secret à la grande presse avide de démolitions en tous genres). Mais la progression vers un langage naturel ou simple s'accentue et il est possible d'espérer de grandes choses pour très bientôt. Grâce au «Gant magique» et au «Costume de données», inventés par le Californien Jaron LANIER, il sera possible d'approcher la notion de dialogue instinctif avec l'ordinateur. Mais vous, qui souhaitez aborder cette nouvelle forme d'expression artistique, vous ne serez pas déçus! Car vous pourrez vous entraîner au dessin animé grâce à l'INA et XCOM qui organiseront des stages d'initiation sur DAN, nouvelle bécane d'animation en 2D. Si vous voulez être inscrits, dépêchez-vous d'apprendre à dessiner, car ce sera réservé aux spécialistes du graphisme en mouvement. Qu'est ce qu'on dit à JOYSTICK Hebdo, hein?

- "Que t'aurais pu le dire plus tôt!
- Bon sang, qu'ils sont désagréables!..."



CHILD'S HEAD (PIXAR)



FIREMON (AUTOMATED IMAGES)



RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par HENRI LEGOY avec CYRIL DREVET, FRANCOIS COULON, RIKIKI GOOMIE



l'annonce

AMIGA

CONTACT

67 N°2001008
Cherche programmes (language et assembleur) Amiga, Atari ST/PC et comp., ainsi que musiciens, graphistes sur Bas-Rhin pour développer un projet. Prendre contact avec Fabrice. Tel.: 88.30.71.03. (entre 19h et 20h).

89 N°2001004
Cherche contact sur Amiga, pour échange de news et oldies. (Si possible dans l'Yonne). Ecrire à DROIN Laurent. 8 Bld. de Fevrières. 89800 CHABLIS. Tel.: 86.42.16.78. (Demander Laurent).

AMSTRAD

ACHAT

77 N°2001013
Cherche ext. mémoire pour CPC 6128. Possibilité échange contre news. (Opération Wolf, Titan, 944 Turbo Cup, Rastan etc...). MILTGEN Nicolas. Château de Maulny. 77165 ST SOUPPLETS MEAUX. Faire offre au Tel.: 60.01.57.22.

CONTACT

59 N°2001019
Dans le N°3 de Micromag, le Fanzine S/ 3" : les tests de G,S,B,O,S. Warrior, Discology & plein de trucs pour vos CPC. En tout + 170 KO pour 50 F à CARRE Stéphane. 12 Rue de Colmar. 59290 WASQUEHAL. Rendez-vous dans le prochain N°.

60 N°2001001
Débutant sérieux. Cherche contact. Echanges sur 6128 ou PC. Ayant Karnov, Cobra Pinball et Asphalt. Contacter au plus vite. MARTINEZ Laurent. 12 Rue de Franière. 60150 THOUROTTE. A bientôt!

67 N°2001040
Bidouillage Club! Propose de faire des échanges de bidouilles pour Ams 464 - 664 - 6128. Pour tous renseignements écrire à Bidouillage Club. 2 Rue de Bruxelles. 67000 STRASBOURG. (Joindre lettre timbrée pour réponse).

83 N°2001017
Cherche contacts sérieux sur Var environs, pour échanges disks 3" (jeux & utilitaire). Joindre liste. HAILLANT Olivier. 1108 Avenue de Montferrat. 83300 DRAGUIGNAN. Tel.: 94.68.40.45. (après 17h15).

93 N°2001042
Cherche contact dans le Val d'Oise pour échanger des pokes, news, idées. Sérieux et rapide. (Pas sérieux s'abstenir). Demander Anthony. Tel.: 34.14.63.74. (après 19h).

ECHANGE

06 N°2001009
Cherche logiciels de jeux sur disquette (pas trop vieux). Cherche news. Demander COMMES Cédric. 17 Avenue Sidi Brahim. 06130 GRASSE. Tel.: 93.70.48.73. (après 17h).

89 N°2001037
Echange jeux sur K7 CPC 464. Envoyez vos listes à PERACCA Xavier. Route de Chaumont. 89370 CHAMPIGNY S/ YONNE. (Sérieux). Réponse assurée. Bonjour à Serge. Xavier.

92 N°2000994
Cherche contacts. Possède news sur DK. Recherche news. Ecrire à LEVY Stéphane. 14 Allée des Damades. Appt. 65. 92000 NANTERRE. Envoyez vos listes ou. Tel.: 47.21.27.99. (après 18h30). Merci!

VENTE

20 N°2001034
Vend 6128 coul. + mble. + Joys. + liv. + rev. + nombrx. DK. (La solution-DBASE II, Word Star, Quin, Jade, Turbo. Pascal Prof. Détective. Amx. Pagemaker...). Val. 14400 Fvd. 6500 F. MICHEL. Res. Loretto Rte. du Vittulo. AJACCIO. Tel.: 95.20.55.48. (19h).

31 N°2001010
Vend Amstrad 464 couleur + jeux + manuel d'utilisation + journaux + manette. Le tout vendu 2000 F. (Etat neuf). LAJOUS. 35 Rue Alfred de Musset. 31200 TOULOUSE. Tel.: 61.47.68.00. (après 18h). A Toulouse.

57 N°2001014
Vend Amstrad 6128 mono + jeux (que des nouveautés) + nombreux disks + 2 Joys. + boite de rang. Le tout pour : 2500 F. (vente séparément). Cadeau pour mon acheteur, val. du cad. : 1300 F. ROSSBACH J.F. 48 Rue Balzac. 57600 FORBACH. Tel.: 87.87.58.45.

60 N°2001043
Vend jeux DK & K7 (Turbo Cup : 190 F, Zaxx : 90 F, The Last Ninja II : 180 F, Robinson Crusoé : 150 F). K7 (Sword Slayer, Rock & Wrestle, Dizzy Dice, Fruit Machine : 40 F). Urgent!! Dem. David ou Hervé. LE POTEL. 60230 CHAMBLY. Tel.: 30.34.92.90. Merci!!

61 N°2001045
Vend Tunner + Radio Réveil + 1 Joystick + nombreux jeux + 1 bureau pour 6128 (6 mois). Prix : 1100 F (à débattre). Demander Bruno. 21 Rue du Moulin. 61120 VIMOUTIERS. Tel.: 33.39.02.55. (après 17h S.V.P.).

75 N°2001021
Vend jeux et accessoires sega. Vend jeux Amstrad K7 : 50 F l'unité. (Sports, compilation...etc). Vend Amstrad CPC 464 mono + 1 Joystick pro 500 + nombreux jeux au choix + manuel. Vend LD DDI1 et moniteur couleur. Tel.: 42.02.06.07.

75 N°2001022
Vend CPC 464 (Azerty) + moniteur couleur (t.b.e.) + nombreux jeux + K7 et originaux : (Platoon, Arka, Billy). Le tout : 2600 F. BERCHEM Laurent. 12 Cours de Vincennes. 75012 PARIS. Tel.: 46.28.97.98. (après 18h).

75 N°2001032
Vend console sega + nombreux jeux (Double Dragon, Alex Kidd, Action Fighter...). Bon état. Prix : 2700 vendu : 1500 F à débattre. Demander KOHEN Vincent. 91 Rue du Théatre. 75015 PARIS. (si possible dans Paris).

VOTRE P.A. LA SEMAINE PROCHAINE



REGLEMENT PAR CHEQUE OU TIMBRES POSTE - Nouveau tarif 22 F

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD:
☐ AMSTRAD
☐ ATARI
☐ AMIGA
☐ APPLE
☐ PC/COMPATIBLE
☐ COMMODORE
☐ THOMSON
☐ SPECTRUM
☐ AUTRES

RUBRIQUE:
☐ ACHAT
☐ VENTE
☐ CONTACT
☐ ECHANGE

TARIFS:
☐ 1 PARUTION 22F
Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot. Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.
Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à :
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

75 N°2001051
Vend Amstrad CPC 464 (vert), révision complète + 1 manette de jeux + nombreux jeux et livres. Environ 55 F jeux. Peut vendre séparément. Demander Uscar. 187 Rue Verlingeturix. 75014 PARIS. Tel.: 45.43.97.37.

78 N°2000988
Vend CPC 6128. 1987 coul. avec logs. origs. + doc. discology 5, DBAS 2 + jeux : Titan, F15, Gunship, Tardt Echecs. Prix : 6000 F. Ninja II, Ikari, Cybernoïd I/II, Golf etc... nombreux DK vierges + livres. DUMOULIN C. 7 Sq. Providence. Tel.: 34.83.09.38.

83 N°2001011
Vend Amstrad CPC 664 + moniteur couleur + 1 Joystick + de nombreux jeux, disks, livres + cordon K7 + jeux K7. Le tout : 3000 F. Demander FABRESSE David. 6 Rue Pierre Marie Curie. 83240 CAVALAIRE S/MER. Tel.: 94.64.18.70. (après 18h).

88 N°2001028
Vend cause nouvel ach. envisagé. Amstr 464 coul. + nombreux jeux ainsi que cassettes vierges + magazines + Joystick (acheter en Nov. 88). Demander LEBRUN Florian pour adresse et prix. Dams aux Bois. 88330 CHATEL S/ MOSELLE. Tel.: 39.82.62.71. (ap. 19h).

91 N°2001050
Vend CPC 464 + Joystick + moniteur couleur + nombreux jeux + nombreuses revues. Prix : 2500 F. LEVY Ludovic. 37 Avenue du Général de Gaulle. 91260 JUVISY S/ORGE. Tel.: 69.21.64.66.

94 N°2001016
Vend moniteur monochrome Amstrad 6128. Prix : 700 F. (peu servie). Mr. COMBETTES Sébastien. 29 Avenue de Joinville. 94130 NOGENT S/MARNE.

95 N°2001035
Vend CPC 6128 couleur + jeux + Joystick (t.b.e.). Prix : 2700 F (à débattre). Demander GALLET Yann. 12 Rue Henry Dunant. 95580 ANDILLY. Tel.: 34.16.69.30. Urgent.

ATARI

CONTACT

44 N°2001036
Vous rechercher un Club pour traiter tout ce qui vous préoccupe (Softs, progrs, promos, bidlles. Hards & Softs, prêts de matériels etc...). Alors contacter le Club "Scrolling & Training". Ludwig. 81 Rue des Coteaux. 44340 BOUGUENAIS. Tel.: 40.65.66.62.

57 N°2000995
520 ST DF, cherche contact pour échanges, trucs, astuces et logiciels en tout genre. Possède nouveautés. (Débutant acceptés). BONA Raphaël. 3 Chemin de Ramonville. 57120 ROMBAS. Tel.: 87.67.12.76.

63 N°2001046
Cherche contacts sur ST pour échanges. Possède news et utilitaires. Envoyer liste à ALARY Laurent. Résidence des 2 Avenues. 48bis Avenue Edouard Michelin. 63000 CLERMONT-FERRAND.

92 N°2001026
Salut! Je possède un 520 ST et je souhaite faire des échanges avec des types sympas (j'attends vos lettres avec vos listes). Réponse assurée. HARPOUTLIAN Cyril. 1 Avenue Diderot. 92330 SCEAUX. Salut Kellog's).

ECHANGE

21 N°2001015
Echange news. Envoyez vos listes très rapidement. Possède : Super Hang-On, 1943, Pacmania, Turbo Cup... Ecrire à MICHELON Guillaume. Rue St Joseph de Cluny. 21170 ST JEAN DE LOSNE. Tel.: 80.29.12.32. Tchao!

31 N°2001044
1040 ST. Cherche contacts pour échanges de toutes sortes : jeux musique et autres softs. Envoyez vos listes. Réponse assurée à FRUTOS Stéphanes. 5 Rue Rivals. 31000 TOULOUSE.

76 N°2001012
Echange news sur ST. Possède Purple S. Day, Crazy Cars II, Baal, Night Hunter, Technocop, Menace, Ghost'N'Goblins. Contactez-moi : FLAMBARD Frédéric. 9 Allée Manouchian. Les Essarts. 76530 GRAND COURONNE. Tel.: 35.67.70.69.

VENTE

41 N°2000939
Vend cause chômage : 520 ST DF + très nombreuses news + Joys. + port : 3799 F s/garantie ou les news seuls, DK et port compris. : nombreux logs. : 799 F + nbrx. logs. : 1399 F. HERNANDEZ Fabrice. 1 Rue Saulnerie. 41100 VENDOME. Tel.: 54.72.27.87. Urgent.

75 N°2001025
Vend Atari 1040 STF + moniteur CM6801 Philips (les deux sous garantie) + logiciels + Joysticks + doc. Prix : 5500 F. CASTELOT Jérôme. 117 Rue de la Convention. 75015 PARIS. Tel.: 45.57.93.79. (après 18h).

92 N°2001030
Vend Atari ST 1040 sans souris avec 4 jeux originaux. Prix : 3800 F. COUSSON J. Sébastien. Tel.: 46.03.11.90.

COMMODORE

CONTACT

54 N°2001007
Recherche programmes éducatifs, utilitaires ainsi que schéma, pour liaison imprimante centronic sur C64. SOUILLIE Régis. 1 La Houblonnière. DAMMARTIN LES TOUL. 54200 TOUL. Tel.: 83.43.38.21. (après 20h).

ECHANGE

69 N°2000997
C64 K7 échange jeux. (Je dispose de BCP de news). Mr. LAGRANGE Patrick. 104 Bis Bld. Pinel. 69003 LYON. Réponse assurée 100%. Tel.: 72.33.73.40.

93 N°2001023
Cherche contacts sérieux sur C64 pour échanger jeux & trucs & pokes etc... sur disk. Réponse assurée. PERRIER Laurent. 75 Rue Maurice Grandcoing. Log. 107. 93430 VILLETANEUSE.

VENTE

57 N°2001031
Vend C64 péritel + moniteur couleur + 1541 + lecteur K7 + 2 Joysticks + nombreux jeux + utilitaires. (Geos, Newsroom) + livres + Tilts 18/50 prix : 3800 F. WRONECKI Marek. 9 Allée Gaston Vincent. 57100 THIONVILLE. Tel.: 82.88.50.58.

69 N°2000996
Vend C64 + 1541 (news) + 1531 + Power Cartridge + très nombreux jeux + boite de rangement + revues + Joystick. Le tout 3600 F. (En cadeau une Télé Couleur Sharp). Demander GIROD Richard. 18 Rue D'Anjou. 69330 MEYZIEU. Tel.: 78.31.51.88. (après 18h).

80 N°2001000
Vend jeux originaux K7 C64. Echange également ces jeux contre d'autres. Envoyer liste sur demande. CIRIER Pascal. Route Nationale. St-Maxent. 80140 OISEMONT. Tel.: 22.28.50.43.

SPECTRUM

VENTE

77 N°2001029
Vend séparément Spectrum 128K + 2 Joys. + cables + man. (En cadeau pour mon acheteur 2 jeux, le tout neuf 02/87). Prix : 1000 F. Nbrx. jeux (Wolf Robocop...). Entre 35 et 100 F. GUTOT Jacky. A Av. Fontaine Douce. 77450 ESBLY. Tel.: 60.04.53.69. (ap.18h).

93 N°2001049
Vend ZX Spectrum + 2, (très bon état). Nombreux jeux + manuel + Joystick + lect. cassette integ. Valeur : 3000 F. Vendu : 1200 F. DEGARDIN Ludovic. 17 Rue Roger Gibrat. 93700 DRANCY. Tel.: 48.31.73.37.

THOMSON

ACHAT

10 N°2001018
Achète le listing de "Joystick-Breaker". Traduit en basic. 512 Microsoft pour Thomson. Au prix de 10 F. COFFINET Frédéric. 76 Avenue Diderot Prolongée. 10100 ROMILLY S/SEINE.

ECHANGE

57 N°2001006
Echanges nombreux jeux dont : Educatifs. (Roadkiller, Les Cavernes de Thénèbe...). Envoyez-moi vos listes à l'adresse suivante : BALDAZZI Sylvain. 10 Avenue St-Jean le Konacker. 57240 KNUTANGE. Tel.: 82.85.20.02. (après 17h).

VENTE

78 N°2001024
Vend Thomson MO5, 2 Joysticks, lecteur cassette, manuel, + nombreux jeux :(l'Aigle d'Or, 5eme Axe, Eliminator etc...). Prix : 1000 F. BRENNER Frédéric. 16 Avenue Image Notre Dame. 78450 VILLEPREUX. Tel.: 34.62.25.59. (après 17h).

91 N°2001005
Vend TO9 + moni. coul. + lec. + K7 + 2 man. + souris + nombreux jeux + DK init. basic + utili. paragraphe + multidos + nombreux disks vierges 3 1/2 + imprim. Thomson. Prix : 9000 F. MENET Stéphane. 2 Rue Masséna. 91350 GRIGNY. Tel.: 69.06.47.81. (ap.19h).

95 N°2001027
Vend ordinateur Thomson avec lecteur de cassette + Joystick + nombreux jeux. (Green Beret, Arkanoïd...) + programmes. Prix : 1300 F à débattre. AFFANE Mohamed. 15 Avenue Joliot Curie. 95140 GARGES LES GONESSE.

AUTRES

CONTACT

30 N°2001020
Cherche contacts MSX1 et 2 disks ou K7. Digits, dessins, programmes basic, trucs, solutions, pokes. Envoyer liste. Réponse assurée. Ecrire à BEZON Philippe. 688 Rue du Scarabée Courbessac. 30000 NIMES.

VENTE

19 N°2001002
Vend logiciels MSX1 VG8020 Philips. Vend aussi 1 livre de jeux a programmer. Prix et liste. S'adressant à LAGNOUX Olivier. Le Pourchet. 19000 TULLE.

21 N°2001048
Vend logiciels pour tout types de computer disq et K7. A des prix réduit. Contactez Le Club Computer et appelez Thierry. Tel.: 80.21.25.14.

36 N°2001033
Vend MSX VG8020 + lecteur de disks + moniteur couleur + nombreux logiciels + livre. Prix : 2500 F. Contacter PINAULT Fabrice. 63 Avenue Pasteur. 36210 CHABRIS. Tel.: 54.40.03.86. (après 19h).

57 N°2000998
Vend boite à rytmes Yamaha RX. 17, cause je l'ai gagne. A vendre 2500 F. Prix normal 3300 F. Pour tout renseignement contacter ROSSBACH Jean-François. 48 Rue Balzac. 57600 FORBACH. Tel.: 87.87.58.45.

57 N°2001038
Vend boite à rytmes Yamaha Rx 17. Vend Amstrad 6128 mono + nombreux jeux + nbrx. disks. Vend sega + jeux : 650 F. Bte. à rytmes : 2500 F. Val. : 3300 F. Amstrad : 2500. Ach. Amiga 500. (Prix à débattre). ROSSBACH J.F. 48 Rue Balzac. Tel.: 87.87.58.45.

75 N°2000965
Vend Console Sega + Mega Joystick + jeux : (Outrun, World GP, Enduro Racer, F16 Fighter, Hang On). Valeur : 2200 F. Vendu : 1200 F. PETIT Marc. 27 Rue des Dames. 75017 PARIS. Tel.: 42.93.32.62. (après 20h).

75 N°2000999
Vend console sega encore garantie 10 mois. Excellent état + Light Phaser + nombreux jeux dont, My Héro, Wonder Boy II, Zillion, Gangster Town, Secret Command etc... Le tout pour 1190 Frs. Demander Grégoire. Tel.: 48.22.88.20.

75 N°2001047
Vend ensemble complet Texas II, 99/4A : console, synthétiseur, super sketch, nombreuses cartouches et cassettes etc ... Valeur achat 15000 F. Vendu 6000 F. Liste sur demande à CUVELLARD Bruno. 83 Rue Baudricourt. 75013 PARIS.

87 N°2001039
Vend Console Nintendo + Super Mario Bros + 2 Manettes + Pistolet + Duck Hunt. Le tout pour 1500 F. Prix d'origine : 1650 F. Contacter DORME Guillaume. 15 Rue de l'Observatoire. 87000 LIMOGES. Tel.: 55.34.28.00. (A n'importe quelle heure). Urgent!





La MULTIFACE ou POWER CARTRIDGE est un des périphériques qui se branche simplement sur votre ordinateur et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies sans problème. (Elle existe sur ST, CPC, SPECTRUM, COMMODORE, et bientôt sur AMIGA).

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à **JOYSTICK Hebdo** Service abonnement, 177, rue St-Honoré - 75001 PARIS

OUI, **je m'abonne pour 6 mois (24 nos) à 200 F au lieu de 240 F.**

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

CODE POSTAL .... VILLE ....

AGE .... ORDINATEUR .... SIGNATURE ....